DEAD LANDS

ГОРОДА-ПРИЗРАКИ

SAVAGE WORLDS

Города-призраки

Санкт-Петербург
Студия 101
2016

УДК 794.08
ББК 77.056я92
Б 87

Перевод: Алексей Мун
Редактор: Анастасия Гастева

Рик Барин Коннели
Б 87 Города-призраки/Пер. с англ. — СПб.: Студия 101, 2015. – 144 с.
ISBN 978-5-905471-23-0

УДК 794.08
ББК 77.056я92

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры. Все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов и выполняют сугубо развлекательную функцию. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством.

© Перевод на русский язык, Studio 101, 2015.
© Great White Games, 1996.
Deadlands™ by Great White Games.
Authorized translation of the English edition.
Used with permission, all rights reserved.

ISBN 978-5-905471-23-0

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ 28

ХРЕБЕТ ДЬЯВОЛА 30
Город сегодня ... 30
На что посмотреть ... 32
Жители ... 34
Слухи ... 37
Головокружительный спуск ... 37
Мотовагон Фэллера ... 38
Заключим сделку ... 39

ГРАНТС-ПАСС (СИНЬ ХУЭЙ-ХУАНЬ) 40
Город сегодня ... 40
На что посмотреть ... 42
Слухи ... 46
Осада призраков ... 46

КАЛЬВЕРТОН 48
На что посмотреть ... 49
Город сегодня ... 50
Жители ... 51
Слухи ... 54
Обычное преступление? ... 54
Возвращение «Синего гиббона» ... 56
Слухи и сплетни ... 57
Придонный тральщик ... 58

ЖОЗЕФИНА 59
Город сегодня ... 60
Жители ... 61
На что посмотреть ... 62
Проклятый край ... 63
Слухи ... 64
Конец истории Амслеров ... 65
Фамильный герб ... 65
Сладкое мясо ... 68

ХОУП ФОЛЛС 71
Город сегодня ... 71
Жители ... 73
На что посмотреть ... 73
Слухи ... 77
Больше, чем человек ... 77
Сектанты после потопа ... 77
Зло в стране игрушек ... 80
Вредоносная энергия ... 81

РУЛЬМЕР 83
На что посмотреть ... 84
Город сегодня ... 84
Жители ... 85
Слухи ... 88
По Каньонам ... 89
«Ласковый дракон» ... 89
"Неумолимый" ... 91
Коллекционер ... 92
Осада Рульмера ... 96
Случайные препятствия ... 98

ВАГОНСЭНД 100
На что посмотреть ... 101
Город сегодня ... 102
Должности в Вагонсэнде ... 102
Жители ... 103
Слухи ... 107
Роковой выстрел ... 108
Двоих одним выстрелом ... 108
Зацепки и улики ... 109
Зацепки и улики (продолжение) ... 110

КОНСТРУКТОР ПОСЕЛЕНИЙ 112
Карты на стол ... 113
Произвольный уровень страха ... 120
Заключительные штрихи ... 129
Заведения Запада ... 130

ЛЮДИ И ЧУДОВИЩА 132
Жуткие создания ... 132
Друзья и враги ... 137

ГЛОССАРИЙ 143

Эпитафия Тумстоуна

Том 5 Тумстоун, Аризона, Воскресенье, 15 августа 1880 № 14

ПИСЬМО ОТ РЕДАКТОРА

Большинство городов не выдерживает и года перед грозным ликом Мистического Запада. Бумтаун, фактория, оживлённая столица округа или сонное захолустье — не важно, насколько храбры или малодушны его обитатели, любой город рискует быть уничтожен природным катаклизмом, людским безрассудством или одной из множества таящихся во мраке опасностей. Угрозы сопутствуют поселенцам ежедневно: порой привычные, порой ужасные, а порой и такие, что в их существование вовсе мало кто поверит. Чудо, что иные города существуют до сих пор.

Они возникают и исчезают постоянно, одним удаётся превратиться в индустриальные или финансовые центры, как, например, новенькому Потеншл в Аризоне или грандиозному Додж-Сити, другие тонут в коррупции и конфликтах. В одни города приходит железная дорога, другие в конце концов остаются заброшены. Порой выходит так, что на забытом ответвлении путей внезапно расцветает нечто новое, как в случае со всем нам известным Тупиком в Аризоне. Все города живут у самой кромки небытия, и только при должном усердии и удаче им удаётся уцелеть.

Редколлегия «Эпитафии Тумстоуна» поставила своей целью с годами устранить эти опасности или хотя бы предупредить о них людей. Ни в коем случае не желая хвалиться без повода или отказываться от взятых обязательств, представляем вниманию читателей краткое описание нескольких из самых загадочных уголков, которыми Запад обзавёлся в минувшие несколько лет. Название «Города-призраки» в первую очередь должно указать

на потусторонние свойства этих поселений, так что речь пойдёт вовсе не о заброшенных и оставленных всеми развалинах... Впрочем, можно ли с уверенностью сказать, какие из городов не обратятся в подобные руины ещё пару месяцев спустя?

Описанные здесь поселения, разбросанные по разным уголкам Запада, являются неиссякаемыми источниками странных событий и жутких историй, научных открытий и прорывов и даже новейших развлечений. Но будьте начеку, отважный читатель, и ступайте осторожно, если вам доведётся посетить один из них. Пусть некоторые поселения не простояли и года, однако многим, имевшим неосторожность в них заглянуть, не ну удалось прожить и часа. Постарайтесь же не оказаться в их числе.

Ваш корреспондент,
Лэси О`Мэлли.

Том 5 Тумстоун, Аризона, Воскресенье, 15 августа 1880 № 14

ХРЕБЕТ ДЬЯВОЛА

Месторасположение: Содружество Калифорнии
Население: 192

Говорят, даже Великому землетрясению оказалось не под силу разрушить этот город, но время может закончить начатое. До 1868-го года это место называлось Грейсон Флетс — скромный городок в материковой Калифорнии, как говорят — довольно непримечательный. Но после рокового подземного толчка история Грейсон Флетс начала меняться коренным образом.

Оказавшись в эпицентре геологического катаклизма, большая часть города и рудные залежи, на которых он стоял, взмыли к небесам и очутились на вершине выросшей в одночасье скалы в тысяче футов от поверхности пустыни. К вершине новорождённой столовой горы ведёт лишь одна скалистая и опасная тропа «извилистая, как хребет Дьявола» — именно из-за неё, по словам местных жителей, город и получил своё новое название.

Помимо этого горожане мало что рассказывают, над Хребтом Дьявола висит плотная завеса таинственности, и лишь корреспонденту «Эпитафии» удалось заглянуть за неё!

Неслыханные богатства

В августе 1868-го горожане, едва успев отряхнуть с одежды пыль, принялись оценивать ущерб. Город более-менее уцелел, хотя со всех сторон его окружали отвесные головокружительные обрывы. Большинство строений, что стояли на краю образовавшегося плато, были уничтожены. Некоторые оказались разломлены пополам и до сих пор слабо покачивались, храня память о последнем подземном толчке.

Вскоре изумлённые жители обнаружили то, чего никогда не узнали бы, не взлети Грейсон Флетс к небесам. Громадная скала под их городом оказалась пронизана жилами призрачной руды будто швейцарский сыр дырами. Катастрофа обернулась неслыханным богатством. По самым скромным подсчётам, руды под городом хватило бы, чтобы сделать миллионерами всех горожан.

А когда разведчики обнаружили, что существует тропа вниз, улицы огласились криками радости. Шахтёры палили в небо из револьверов, вышибали пробки из бутылок с виски, пыльные оборванцы водили хороводы и горланили песни. Они ещё не знали об уготованных им испытаниях.

Кривая дорожка

Когда первые восторги улеглись, жители города поняли, что не всё так безоблачно, как показалось сначала. Опасная извилистая тропа, обеспечивающая так называемый «доступ» в Грейсон Флетс, навечно обратившийся в Хребет Дьявола, — это путь, на который без опаски сумеет выйти лишь самый опытный житель гор, и ваш покорный слуга может всецело подтвердить этот факт.

Кривая дорожка — узкая, каменистая и невероятно опасная тропа. В любой момент всего один неверный шаг может закончиться для несчастного путника долгим падением с высоты в многие сотни футов. Естественно, большинство жителей Хребта Дьявола не рискует даже попробовать выйти на тропу. Тех немногих, которые всё же отважились, больше никто не видел.

Эпитафия Тумстоуна

Том 5 Тумстоун, Аризона, Воскресенье, 15 августа 1880 № 14

Нет никакой возможности во всей полноте описать путешествие вашего покорного слуги по Кривой дорожке: жуткое головокружение терзало меня во время этого заоблачного восхождения. Подозреваю, я доставил своим проводникам немало хлопот. Если верить словам горожан, с которыми мне довелось увидеться по прибытии, я чудом остался в живых. Местные предания населяют тропу пауками величиной с койота, что без сомнения каким-то образом связано с ужасающими тирантулами Дикого Юго-Запада, о которых вы могли уже читать ранее на страницах «Эпитафии».

Тропа ведёт в Хребет Дьявола, поднимаясь на высоту в девятьсот тринадцать футов, и буквально усыпана призрачной рудой. Это может прозвучать как одна из баек времён Призрачной лихорадки 1869-го, но я сам был тому свидетелем. Повсеместно на тропе лежат самородки размерами от напёрстка до кулака. Главная проблема в том, что некому их собрать.

Бандит с чёрным сердцем

Попасть в Хребет Дьявола — весьма непростая задача. Даже если кому-нибудь удастся избежать опасностей, которыми изобильно полнятся окрестные земли — у подножия горы, на вершине которой примостился этот злосчастный городок, таятся чудовища иного рода: бандиты. Более того, они выстроили в самом начале Кривой дорожки укреплённый лагерь и не дают вывезти отсюда даже унции призрачной руды.

Их главарь, а также самый выдающийся головорез из всех, — разыскиваемый убийца Эммет Хартли по прозвищу «Чёрное Сердце». Не позволяйте его низкому росту и худобе ввести вас в заблуждение, о мой читатель. Согласно рассказам тех, кому чудом удалось сбежать, Хартли опасен и непредсказуем, а банда подчиняется ему прежде всего из страха.

«Нас, решивших выбраться из города, было совсем мало, но тропу мы преодолели», — сообщает одна из жертв, пожелавшая сохранить анонимность. — «Ну, по крайней мере, большинство из нас. И только мы подумали, что опасности позади, путь нам преградил кособокий частокол. Из-за него высунулся человек в маске, который сказал, что если мы поднимем руки, никто не пострадает.

Вот только потом из ворот будто змей выскользнул Хартли и принялся палить во всех без разбору. Он просто стрелял и хохотал как безумный. Я упал среди мертвецов и сам притворился мёртвым, а когда они закончили обирать трупы, уполз под покровом

темноты. А Хартли просто оставил трупы гнить на солнце. Он самый ужасный человек из всех, кого я встречал».

Пусть слова очевидца станут вам предупреждением, читатель. Будьте начеку, выходя на тропу! Стоит всеми силами стараться избегать встреч с бандой Чёрного Сердца! Головорезы прочно засели в своём логове и невероятно хорошо снаряжены. Ходят слухи о том, что некое зажиточное лицо со стороны финансирует их, но доказательств столь отвратительного сговора пока не найдено.

В ловушке

Разночтений быть не может — жители Хребта Дьявола крепко застряли в своём городе. У них нет видимых шансов продержаться слишком долго, как и возможности уехать из-за бандитской осады, а некоторые и вовсе не желают покидать это место, удерживаемые величайшими на всем белом свете залежами призрачной руды. Все обитатели города продолжают отчаянно цепляться за жизнь. Некоторые горожане пытаются как-то решить проблему, но взгляды их совпадают далеко не во всём.

Единственное заведение, двери которого до сих пор открыты, — любимый всеми салун «Плоская крыша», принадлежащий Джейн Кэрол, которая при этом является ещё и городским маршалом. Сейчас её бизнес напоминает скорее благотворительность, поскольку Джейн попросту раздаёт то немногое, что удаётся раздобыть и приготовить. Оказавшись перед лицом голодной смерти, многие начали охотиться на огромных пауков и жарить их на медленном огне. Хотя кое-кто изо всех сил нахваливает пикантный вкус блюда, другие рассказывают, что после паучатины их по несколько часов терзают острые колики. Ваш покорный слуга не сумел по достоинству оценить деликатес, поскольку отказался даже прикоснуться к нему.

Город до сих пор жив благодаря двум людям: маршалу Джейн и мэру Джедидайе Хеннэси, который обладает невероятной способностью находить воду там, где никто не может её найти.

Лестница в никуда

Путешественников, в ясный день взглянувших на Хребет Дьявола снизу из пустыни, ждёт удивительное зрелище. Помимо шахтёров, висящих в рабочих люльках на утёсах, с вершины мезы опускается подобная циклопической руке скелета, указывающей костлявым пальцем вниз, деревянная лестница в четыреста футов длиной. Детище местного изобретателя Джона Фэллера так называемая «лестница в никуда» — лишь одна из попыток учёного и инженера изобрести безопасный способ спуска.

Местные жители с готовностью поддерживали этот проект до тех пор, пока не стало ясно, сколько зданий придётся разобрать, чтобы закончить его. Фэллер сохранял оптимизм до последнего, но так и не сумел получить достаточной поддержки, чтобы продолжать разбирать здания. Как заметил местный предприниматель Оуэн Халпин: «Как нам быть, если разобрав все дома ради этой затеи, мы обнаружим, что до земли остаётся ещё сто или даже двести футов? Что тогда? Мы окончательно останемся ни с чем».

Несмотря на неудачу с лестницей и возражения окружающих, Джон Фэллер продолжает свои изыскания. Говоря по правде,

строительство его «Чудесного Деэлеватора» застопорилось, когда стало ясно, что в городе недостаточно верёвок, а разработка «Безрельсового Мотовагона» была заброшена, потому что любая попытка скоростного спуска по Кривой дорожке почти наверняка закончилась бы катастрофой. И всё же не похоже, что Фэллер намерен прекращать труды, пока его собратья-горожане остаются в опасности.

Луч надежды?

Несмотря на все слухи и легенды, окружающие Хребет Дьявола, «Эпитафии» удалось достоверно установить одно: в город можно попасть и вернуться обратно невредимым, что было успешно доказано вашим покорным слугой. Небольшой отряд целеустремлённых, сильных духом, физически крепких и небезразличных к чужой беде людей имеет определённые шансы сориентироваться на опасной тропе и избежать долгого падения навстречу гибели. И кстати, удача им тоже не помешает.

Даже сочетание всех этих качеств не гарантирует, что путешествие закончится удачно, но всё же они дают определённый шанс. Быть может, именно такого шанса и не достаёт горожанам, чтобы наконец выбраться из заточения и превратить свою руду в наличные. И несомненно, они щедро наградят тех, кто поможет им в этом!

ГРАНТС-ПАСС И СИНЬ ХУЭЙ-ХУАНЬ

Месторасположение: Спорные Территории, юг земель Народов сиу.

Население: 1216

Как и в других случаях, на Грантс-Пасс возлагались большие надежды. Первые здешние поселенцы, обосновавшись на Орегонской тропе к югу от границ Земель народов сиу, надеялись, что их город сможет стать новой конечной станцией на главной линии Юнион Блу. А потом, думали они, государственная железнодорожная компания Союза проложит рельсы в земли сиу, приструнив тамошних обитателей. Увы, реальный итог, как это часто случается на Мистическом Западе, оказался даже близко не таким.

Какое-то время город грядущей мечты, получивший название Грантс-Пасс, процветал. Железнодорожный тупик был построен, и горожане, намереваясь представить своё обиталище в самом лучшем свете, разослали своих представителей в крупнейшие города Восточного побережья, чтобы привлечь меценатов и поселенцев в поселение, которому, по их убеждению, суждено было стать новой столицей Запада. Медленно, но верно трудолюбивые жители Грантс-Пасс прокладывали рельсы всё дальше на юг, веря, что Юнион Блу захочет присоединить новую ветку к своим путям, как только узнает о ней, и вот тогда-то можно будет заключить сделку.

И вскоре в Юнион Блу решили проявить естественную прозорливость, отправив сюда нескольких исполнительных лиц, специалистов по безопасности и железнодорожных воинов. Они не знали, что на Грантс-Пасс обратил внимание ещё один человек, в планы которого никак не входил их успех — военачальник Чанг.

Битва за Грантс-Пасс

Чанг послал одного из своих верных воинов, Юань Цая, с отрядом из двадцати человек, стереть с лица земли новое поселение. В пути не обошлось без происшествий, и в засаде сиу Цай потерял почти половину отряда. Тем не менее, он добрался до Грантс-Пасс с двенадцатью отважными железнодорожными воинами, и все вместе они решительно приступили к делу.

Воины Чанга молниеносно подорвали только что проложенные пути, разрушили лагерь рабочих, а также разогнали или перебили большую часть путеукладчиков. Затем они взяли город, с лёгкостью подавив те немногие силы, что удалось собрать горожанам. После этого, если верить свидетельствам, началась жуткая чертовщина.

До того дня никто и не догадывался, что Байу Вермилион уделяет городу внимание или хотя бы знает о его существовании. Представительство компании в Тумстоуне отказалось дать нам какой-либо комментарий. Несмотря на это, сама природа того шаркающего, дурнопахнущего и гнилостного бедствия, что обрушилось на Грантс-Пасс, прямо указывает на Барона Лакруа. Именно так, преданный читатель, — ходячие мертвецы поднимались из земли по всему городу и шли на запах человеческой плоти.

Посреди этого хаоса Юань Цаю и его людям пришлось сражаться за выживание на стороне недавних своих врагов и жертв. Говорят, бой продолжался всю ночь

и до конца не было ясно, каким станет исход, а когда первые лучи солнца осветили город, Мейн-стрит была буквально завалена покойниками. И всё-таки Грантс-Пасс уцелел.

Нежданные соседи

В ту ночь Юань Цай изменил свои взгляды. Связь, родившаяся в битве, оказались сильнее преданности Чангу, а потому Цай обратился к жителям Грантс-Пасс со смиренной просьбой принять его как друга. Как говорят, ошарашенные и напуганные ночным нападением горожане долго и напряжённо спорили.

Неожиданно для всех Цая поддержал один из охранников Юнион Блу — Саймон Колин. Тоже переживший бой с ожившими мертвецами, Саймон горячо высказался за то, чтобы позволить Цаю и его людям остаться. Когда спор наконец разрешился в пользу пришлых, люди принялись хоронить убитых и восстанавливать дома, не дожидаясь, пока сиу почуют их беззащитность. Если у них и были сомнения раньше, то они исчезли, когда все увидели, с каким старанием бывшие работники Айрон Дрэгон восстанавливали то, что сами же и разрушили.

Если верить тому, что говорят, — некоторые жители Грантс-Пасс всё ещё недовольны их присоединением к общине, но большинство предпочло объединиться перед такими опасностями, как нападение сиу и возможное возвращение нечисти Байу Вермилион.

Города-призраки! Специальный репортаж!

Том 5 Тумстоун, Аризона, Воскресенье, 15 августа 1880 № 14

Два города

Цай построил себе дом в скалистой местности на окраине Грантс-Пасс и назвал это небольшое поселение «Синь Хуэй-Хуань». Спустя годы Синь Хуэй-Хуань превратился из палаточного городка в полноценное людное поселение, прочно связанное, но чётко отграниченное от Грантс-Пасс на юге. Города разделяют не предубеждения или суеверия, но сама природа общин — некоторые до сих пор отказываются забывать былые обиды. Они помнят, что Юань Цай и его люди хотели сделать с городом до того, как осели здесь.

Синь Хуэй-Хуань стал прибежищем для китайских поселенцев, дома которых заполняют низину, поднимаясь по склонам. Стиль построек несёт лёгкий отпечаток китайской традиции. Но Грантс-Пасс и Синь Хуэй-Хуань привлекают не только китайцев. На взгляд вашего покорного слуги, каждая нация мира отметилась здесь. Несмотря на то, что в быту люди стараются сохранить элементы своего культурного наследия, все заняты общим делом и делают всё возможное, чтобы город продолжал существовать.

Несмотря на опасности, таящиеся в окрестных лесах, и распри между горожанами, все они продолжают работать вместе ради общего блага. Но хотя город и развивается, даже эти узы не вечны.

Старые и новые опасности

Сиу остаются главной угрозой, особенно для тех, кто охотится в низине. Небольшие отряды индейцев постоянно нападают на город, похищая лошадей, поджигая здания и охотясь за скальпами местных жителей. В ответ на это Цай и его соратник Саймон Колин решили организовать в городе Комитет Бдительности. Если верить многочисленным свидетельствам, пока что они не добились особого триумфа. Но при этом сиу пока что не удалось спалить Грантс-Пасс дотла, так что в целом Комитет, похоже, действует правильно.

Вместе с китайскими поселенцами появились и члены калифорнийских триад — могущественных и жестоких банд, управляющих целыми городами вроде Шэн Фэна. Как удалось выяснить «Эпитафии», некоторые из них служат военачальнику Чангу. Никогда раньше агенты триад не проникали так глубоко в земли Союза. Так называемые «тонги» — конкурирующие банды, состоящие из людей, практикующих кунг-фу, — вступают в открытое противостояние на улицах Синь Хуэй-Хуан, несмотря на запрет Юань Цая и патрули Саймона Колина. Ситуация ухудшается, и может дойти до беды раньше, чем кто-нибудь успеет придумать решение.

Но даже принимая во внимание все неудачи, которые постигли Грантс-Пасс, ваш покорный слуга не мог не отметить крайне малое количество потусторонних странностей. Да, здесь, как и повсюду на Диком Западе, легко погибнуть, а истории о ходячих мертвецах не дают людям забыть о невзгодах. Но в отличие от многих других мест здесь спокойно — пожалуй, даже чересчур спокойно. Может, это затишье перед возвращением Байу Вермилион, или какой-то другой жуткий кошмар до сих пор просто не вышел из тени? Путешественникам, заглянувшим сюда, рекомендуется сохранять бдительность, чтобы не проморгать то, что крадётся во мраке. Удачи!

КАЛВЕРТОН

Месторасположение: приток Миссисипи.
Население: 5032

Этот город был основан канадским эмигрантом по имени Эрик Калвер. Приобретя 4800 акров за цену с базисной ставкой в двенадцать центов за каждый, он лишь стал мишенью для насмешек всех тех, кто ставил такое начинание под сомнение. Богатого Калвера это не волновало, поскольку он верил, что его город станет крупным коммерческим центром для многих штатов, границы которых проходят по берегам Миссисипи.

Он никак не мог предсказать начало Войны Штатов и появление некоего «Бакли-пирата», капера на службе Союза, избравшего Калвертон в качестве базы для своих налётов на города и маршруты поставок Конфедерации. Головорезы Бакли мигом захватили город, отняв бразды правления у мэра Калвера и его сторонников. К сожалению, Эрик Калвер прожил достаточно долго, чтобы увидеть, как увядает и гибнет его мечта.

Легенда про Бакли-пирата

Убрав со сцены мэра Калвера, Бакли крепко взял город в кулак. На все значимые должности он поставил своих людей, а сам назвался Карлтоном Смитом и присвоил себе красивый титул «официального консультанта по морской торговле». Всё это выплыло на свет и достигло внимания «Эпитафии Тумстоуна» гораздо позднее, и к тому моменту Бакли-пират успел исчезнуть с горизонта. И пусть сейчас может показаться, что он никогда не существовал, этот человек совершенно точно был весьма опасен.

Корабль Бакли, «Синий гиббон», нагонял страх вдоль всей Миссисипи своими жестокими налётами на владения Конфедерации. Говорят, «Синий гиббон» мог исчезать по одному слову Бакли, дурача таким образом преследователей. Многочисленные свидетельства подтверждают это. Кое-кто утверждает, что Бакли и его команда продали души дьяволу, получив за это великое мореходное мастерство. Другие заявляют, что Бакли погиб во время одного из своих первых налётов, но командовал «Синим гиббоном» из могилы, так как дух его оказался слишком мстителен и не сумел обрести покой.

Истории о грабежах ширились по мере того, как продолжалась война, уносящая всё больше жизней. Когда было объявлено о прекращении огня, уже никто точно не мог сказать: жив Бакли, стал призраком или спокойно спит на дне. Когда рассказы об этом пирате окончательно превратились в мистические легенды, ими заинтересовались Техасские рейнджеры. С этого момента дни Бакли были сочтены.

Ад в Калвертоне

Техасские рейнджеры не склонны спускать дела на тормозах, особенно если они касаются столь подлых злодеяний, какие творил Бакли против Конфедерации. Первый рейнджер явился в эти края и принялся допрашивать всех свидетелей, которых мог отыскать. Он объехал каждый город, пристань, ранчо, плантацию и факторию, не оставляя без внимания даже самые туманные зацепки. За несколько месяцев, сопоставив все известные свидетельства о встречах с «Синим гиббоном», он вычислил несколько возможных мест его укрытия, и самым вероятным

оказался Калвертон. После этого рейнджер бесследно пропал.

Но история была далека от завершения. Следующий рейнджер, капитан Брант Фулхэм, быстро выяснил, что почти все члены городского совета симпатизируют Бакли или даже знают его в лицо. Когда связь между «консультантом по морской торговле» Карлтоном Смитом и пиратом Бакли стала очевидной, и рейнджер понял, что это один и тот же человек, то всем стало ясно, что будет дальше. Разгневанный Фулхэм шёл по следу неотвратимо, как ураган или наводнение.

Возможно, рейнджер позволил себе несколько перейти границы, но сама мысль о том, что весь город насквозь пронизан коррупцией и ложью, так взбесила его, что он обрушил на противника все доступные силы и ещё немного сверху. Череда взрывов сотрясла порт, когда он со своим отрядом пустил ко дну все до единого корабли в гавани. Несколько ожесточённых перестрелок прокатились по улицам, положив конец множеству сторонников и сообщников Бакли. В конце концов Бакли сдался, повесившись в здании скобяной лавки, ставшей ему последним убежищем. Поговаривают, до самоубийства его довели матросские песни в исполнении полкового оркестра Рейнджеров…

Правосудие свершилось, и дело было закрыто.

Перерождение легенды

После вмешательства техасских рейнджеров дела города вроде бы пошли на поправку. Эрик Калвер давно покинул этот мир, и похоже, что его мечты о крупном торговом городе никогда не станут реальностью. Однако город, носящий его имя, процветает несмотря ни на что, контролируя приличную часть речной торговли и получая немалую прибыль от разрастающейся туристической индустрии. Мало кто способен забыть имя Бакли-пирата. Сегодня легенда о нём популярна как никогда.

Калвертон превратился в крупный город, способный обеспечить своё существование. Дважды он боролся за звание столицы КША и дважды проигрывал. Это не умерило пыла горожан, соревновательный дух в который чрезвычайно силён. Если говорить кратко, кажется, нет такого дела, в котором работящие жители Калвертона не попытались бы стать лучшими. Несмотря на то, что город продолжает развиваться, и новые горожане прибывают сюда каждый божий день, он всегда остаётся верен своей истории и корням.

Легенда о Бакли-пирате живёт и по сей день, равно как и сам Бакли, который (если верить сплетням) был слишком силён духом, чтобы так запросто повеситься. Благодаря таким известным местам, как «Ночёвка Бакли» на севере города, потолочная балка на складе, в котором знаменитый пират свёл счёты с жизнью, и место в гавани где, согласно легенде, «Синий гиббон» лёг на борт и отправился ко дну, в городе процветает туризм.

Жизнь в страхе

Несмотря на явную нелепость этих слухов, почти осязаемый ужас сопутствует жизни в городе. Некоторые перешёптываются о том, что «Синий гиббон», обратившийся в корабль-призрак, до фальшборта набитый кровожадными призраками матросов-северян, всё ещё бороздит илистые затоны Миссисипи. Местная газетёнка, носящая название «Калвертонский Оракул», в нелепых попытках потягаться с «Эпитафией» печатает истории о странном и необъяснимом при первой же возможности, и поводов хватает. Чаще всего упоминают историю о самом Бакли: якобы окончательно упокоить его сможет только пуля техасского рейнджера.

«Эпитафии» не удалось докопаться до правды из-за подозрительно активного противодействия городских сторонников «Оракула», а также из-за отсутствия каких-либо весомых улик. Вследствие отсутствия должного числа свидетельств, «Эпитафия» просит путешественников, посетивших город, присылать нам в редакцию собственные наблюдения. Авторам гарантируется стандартное вознаграждение.

Том 5 Тумстоун, Аризона, Воскресенье, 15 августа 1880 № 14

ЖОЗЕФИНА

Месторасположение: Великий Северо-Запад
Население: 624

Прибыв в Жозефину, вы можете решить, что каким-то чудом перенеслись от вечнозелёных елей Тихоокеанского Северо-Запада прямиком в Европу. Пейзаж здесь составляют прореженные бравыми лесорубами чащобы и лоскутное одеяло ухоженных полей, разделённых прямыми как стрелы межевыми изгородями, а возвышающиеся на горизонте заснеженные пики легко принять за швейцарские Альпы. В тот момент, когда вы услышите стук копыт по узким мощёным булыжником улицам и увидите гостиницы и шато в стиле Старого Света, то поймёте, что сходство стало окончательным.

Но с приходом ночи, когда луна повисает в небе, словно подгнивший кусок жёлто-серого сыра, улицы здесь демонстрируют и другие куда более жуткие приметы старой Европы. Пронзительный волчий вой раздаётся в дали над холмами, и его подхватывает жуткий потусторонний хор. Чёрные деревья устремляют к небесам голые ветви, будто руки в предсмертной молитве. Горожане захлопывают ставни, прикручивают фитили ламп и до рассвета молят Господа о спасении. А если на утро выяснится, что никто не пропал, их молитвы становятся благодарственными. Ваш покорный слуга может лично засвидетельствовать, что страх этих людей абсолютно искренний.

Проклятый город?

Жители Жозефины добродушны, гостеприимны и готовы опровергнуть любые сомнения в их щедрости с помощью богатого арсенала разнообразных угощений. Но они сразу же прикусывают языки, стоит лишь начать спрашивать о странностях, которые здесь происходят. Подружившись с некоторыми из местных жителей в прелестной гостинице под названием «Скачущий олень», мне удалось застать их врасплох и получить кое-какие сведения, позволившие составить данный репортаж. По причинам, о природе которых я могу лишь догадываться, мои респонденты предпочли сохранить анонимность.

Большинство жителей Жозефины уверены, хоть и предпочитают не говорить об этом открыто, что их город проклят. Ужасных созданий из окрестных лесов сюда тянет, как мотыльков на пламя, и это не говоря о стаях кровожадных волков, которые так часто встречаются в этих местах. Неистовый гризли терроризировал поселение несколько лет назад и успел задрать восьмерых, прежде чем зверя удалось убить. Кроме того, стоит упомянуть о церквях: в Жозефине с ними раз за разом случались неприятности. После нескольких пожаров, ударов молний и необъяснимых несчастных случаев со смертельным исходом горожане сдались и попросту перестали их строить.

Так откуда же могло взяться проклятие? Жозефину назвали в честь дочери человека, основавшего город 1865-ом году, — Манфреда Амслера. Прекрасную рыжеволосую девушка Жозефину Амслер весь город любил за добрый нрав и миловидность. Она

обожала гулять по горным тропинкам и собирать дикие цветы, чтобы порадовать своих друзей и семью красивым букетом.

Однажды она вернулась с прогулки необычайно бледной. Жозефина дрожала от страха, а вскоре после этого слегла от болезни, во время которой почти не покидала родного дома. В конце концов она скончалась. Манфред Амслер всё сильнее уходил в себя, и с той поры ледяные пальцы проклятия стиснули город.

Суровые зимы

Несмотря на разнообразие местной кухни, прекрасные сыры, сочные бифштексы и невероятные сорта шоколада, с приходом зимних снегопадов всем становится ясно — город ждут невесёлые деньки. Прямо как в Великом Лабиринте и похожих на него краях, даже консервированные продукты здесь гниют прямо в погребах. Провизия портится с невероятной скоростью из-за гибельного влияния этих мест. В холодный сезон голод проносится по городу, словно пожар по прерии.

Путешественникам в этих местах стоит соблюдать осторожность круглый год, в особенности — зимой, запасаясь провизией и избегая ночных дорог. Существует множество упоминаний о мохнатых двуногих созданиях, которые угрожают жизням одиночек, и даже о нескольких нападениях, одно из которых закончилось гибелью жертвы. Нельзя точно сказать, идёт ли речь о легендарном сасквоче (доказательств существования которого до сих пор не найдено!), ужасных плотоядных вендиго из индейских преданий или о чём-то ином, однако угроза определённо реальна. Совершенно точно можно сказать, одно: зимний холод — далеко не единственная здешняя опасность. Нечто сверхъестественное и жуткое обитает в этом осколке Старого Света на Западе.

Заговор молчания

Особняк Амслеров всё ещё возвышается над Жозефиной, несмотря на то, что его первые владельцы давно мертвы. Наследники Амслера живут там и по сей день, и иногда можно видеть их, объезжающими мощёные улочки в карете с зашторенными окнами. Любопытно, что горожане закрывают окна и двери или по меньшей мере отводят взгляд, едва показывается мрачный экипаж. Кое-кто и вовсе не может скрыть облегчения, когда карета скрывается из виду. Что куда интереснее — если о проклятии горожане, пусть и нехотя, но говорят, Амслеров не обсуждает никто и никогда.

Абсолютно ясно, что потомки Амслеров, ныне проживающие в городе, должны знать о том, с чего начались все эти злоключения, или, по крайней мере, могли бы пролить свет на происходящее сейчас. Я поделился этим соображением со своим респондентом, но не получил в ответ ничего, кроме отсутствующего взгляда, после чего дал себе обещание докопаться до истины.

Корреспондент «Эпитафии» всегда готов приложить усилие ради того, чтобы поведать читателям стоящую историю. В данном случае, таким усилием стала пешая прогулка до особняка Амслеров, поскольку никто не согласился меня подвезти. Ваш покорный слуга ожидал отыскать улики кровопролития, убийства или ещё чего-то из перечня ужасов, так часто оказывающихся на этих страницах. Представьте моё удивление, когда вместо этого меня любезно приняли хозяева дома — брат и сестра, дальние родственники

первых владельцев особняка, чья судьба оказалась столь незавидной. Признаться, я был несколько выбит из колеи.

Став гостем у Штефана и Джолин Амслеров, я был приглашён на дивный обед из восьми блюд, после которого мы перешли на роскошную мраморную веранду, где смогли насладиться бренди и сигарами. Но что более важно, у меня появилась возможность побеседовать с неофициальными защитниками и опекунами города.

Амслеры признали, что они заняты поддержанием закона и порядка, а также порой вынуждены принимать непростые решения, отчего местные жители и отказываются обсуждать их. Впрочем, отметили они, приходится смириться с тем фактом, что в местах, подобных Жозефине, правосудию приходится быть строгим. «Горожанам стоило бы куда больше бояться волков и голода, нежели Амслеров», — отметил Штефан. И как я, ваш покорный слуга, могу заключить, слова его были абсолютно искренними.

Граница миров

Обращаясь к более приземлённым материям, можно лишний раз отметить, что город больше напоминает альпийские предгорья, нежели уголок Мистического Запада. Кроме того, Жозефина — пункт обмена и торговли с окрестными индейскими племенами. Аборигены обменивают меха и поделки на различные блага цивилизации, такие как стальные ножи и огнестрельное оружие. Охотники и торговцы из окрестных племён служат жизненно-необходимым источником информации и связью с внешним миром. Очень важной для горожан связью!

Эпитафия Тумстоуна

Том 5 Тумстоун, Аризона, Воскресенье, 15 августа 1880 № 14

ХОУП ФОЛЛС

Месторасположение: Дикий Юго-Запад
Население: 792

Из всех мест на засушливом Юго-Западе, зелёный оазис, полный родников и водопадов, — явно самое подходящее для города. В чём Хоуп Фоллс никогда не нуждался, так это в воде, что особо выделяет его среди прочих странных мест и жутковатых городков пустыни.

Между тем, жители поселений Запада заинтересованы в прибыли даже больше, чем в питьевой воде. Когда местные старатели наткнулись на богатую медную жилу, все приободрились, а уж после того, как в десяти милях на север нашлась и призрачная руда, то и вовсе уверились, что осталось только подождать, и каждый горожанин превратится в богача. Всего-то и нужно было, чтобы Байу Вермиллион проложила сюда рельсы — по крайней мере, все так думали.

Оппортунисты и железнодорожники

Спекулянты тут же принялись продавать обширные участки пустынной земли по завышенным ценам. Салуны, бордели, игорные дома и прочие пристанища греха росли здесь как на дрожжах, но даже их владельцам не удалось отвлечь горожан от жажды наживы. Все были так озабочены выгодой, что никто и не заметил, как радужное будущее умыкнули буквально у них из-под носа.

Гарольду Дж. Шелтону, которого разыскивали на Восточном побережье за мошенничество, удалось урвать кусок земли под новый город меньше, чем в двадцати ярдах от месторождения призрачной руды. Много позже выяснилось, что капитала, которым мистер Шелтон обещал расплатиться за участок, где основал Шелтонсвиль, никогда не существовало. Но к этому моменту прибыли города успели в сто раз превзойти обещанный первоначальный вклад, Гарри Шелтон испарился, а городской совет Шелтонсвиля заключил контракт с Байу Вермилион.

Всё, что осталось жителям Хоуп Фоллс — вода и медь. Население города начало неотвратимо таять, с былых двух тысяч снизилось до текущего уровня… И продолжает уменьшаться.

Оазис страха

Те, кто остался, живут в страхе перед загадочными убийцами. То и дело приходят сообщения о странном животном, которое явилось из пустыни и поселилось в Хоуп Фоллс. На телах жертв остаются следы множества мелких когтей и зубов, из-за чего ходят слухи, что в городе свила гнездо некая ужасная разновидность мускусной крысы. Более того, среди жертв было несколько детей, что ещё сильнее встревожило горожан, чьи дома стоят на берегах Хоуп-ривер.

Пропавший законник

Жители Хоуп Фоллз настойчивы и словоохотливы, они готовы поболтать о чём угодно за стаканчиком виски или чашкой кофе. Почти все они знают легенду о Леонарде Кейве — исчезнувшем слуге закона Хоуп Фоллз.

Леонард был известен своей принципиальностью и непримиримостью. Он всегда отказывался от выпивки и никогда не брал взяток, что одни могут счесть благородством, а другие — глупостью. Любой компании он предпочитал одиночество, собирая

команду только ради особых случаев, и имел свои взгляды на вопросы торговли. По большей части он был занят тем, что держал Хоуп Фоллс в кулаке и не давал разразиться хаосу.

Так чего же Леонард Кейв добился своим благородством? Никудышный злобный бандит из Эль Пасо продырявил его из дробовика Гатлинга, спрятанного под пончо. Более того, когда пыль от стрельбы улеглась, тело Кейва так и не нашли, и с той поры его никто не видел. Многие думают, что оно осталось гнить в пустыне на радость койотам и стервятникам.

Местные жители часто рассказывают эту историю, будто бы намекая, до чего доводит благородство в Хоуп Фоллз.

Чудеса Дерринджера

Но не всё так плохо и мрачно в Хоуп Фоллз, особенно если послушать мистера Альдо Дерринджера. Дальний родственник знаменитого Генри Дерринджера, изобретателя популярного оружия, Альдо обеспечил Хоуп Фоллз благами цивилизации. С помощью его энергетической установки большая часть города освещена электрическим светом.

Мистер Дерринджер оказал мне честь провести экскурсию по своему детищу. Он также известен несколькими другими чудесными изобретениями, такими как бронированный костюм и так называемая «погодная сфера», которая может создавать в заданном месте очень сильный ветер. Однако все эти чудеса Новой Науки работают, само собой, на призрачной руде.

Энергетическая же установка, располагающаяся в большом здании из местного известняка и привозного кирпича, использует саму силу реки вместо того, чтобы преобразовывать её в пар. Гигантские турбины, приводимые в действие водопадом, никогда не перестают вращаться, создавая то, что мистер Дерринджер называет электропотоком. Превратить поток воды в электрический ток — хитро, ничего не скажешь!

С помощью этого электричества освещают дома и заведения, благодаря ему на улицах работают фонари, а также оно позволяет использовать всё новые и новые чудеса науки (что, конечно же, может быть небезопасно)! Я сам видел турбины, работающие по принципу, который мистер Дерринджер называет «гидроэлектричеством», и они не издают завываний, столь привычных при использовании призрачной руды.

Последний проект мистера Дерринджера — экспорт электричества, а первым покупателем должен стать Шелтонсвиль. Уже сейчас работники тянут линии электропередач

Эпитафия Тумстоуна

Том 5 Тумстоун, Аризона, Воскресенье, 15 августа 1880 № 14

через пустыню. Дерринджер считает, что если уж Шелтонсвиль получает прибыли и железную дорогу, это единственный способ получить часть доходов соседа. И пусть многие называют его сумасшедшим, но есть и те, кто верит в эту затею. Определённо, надежда в Хоуп Фоллз пока не умерла.

Быстрее молнии

Не все в городе считают электричество благом, пересказывая раз за разом истории о том, как нескольких работников энергетической установки изжарило живьём. Мистер Дерринджер не отрицает фактов несчастных случаев со смертельным исходом, но настаивает на том, что его энергия чиста и безопасна. Между тем, продолжают распространяться истории о Человеке-молнии.

Даже науке не просто тягаться с суевериями. Неважно, что говорят учёные мужи и как они объясняют электричество, многие горожане настаивают на том, что разряды способны перескакивать по воздуху, прятаться в дождевых бочках или красться вдоль реки в поисках жертвы. «И это будет удар не из лёгких», — заявляет один из рассказчиков. — «Заряд пройдёт сквозь тебя, даже и заметить не успеешь. Человек после такого трясётся, волосы у него дымятся, а потом он падает замертво. Вот что делает Человек-молния».

Некоторые даже клянутся в том, что видели это существо разгуливающим по улицам. Оно исчезало на глазах у изумлённых свидетелей, не оставив никаких следов. Есть и те, кто утверждают, что Человек-молния — это никто иной, как Леонард Кейв — пропавший законник. Кто прав, а кто нет — покажет время и новые расследования!

Город в упадке

Многие дома и заведения, построенные во времена первоначального энтузиазма, стоят заброшенные и пустые, отчего в разных уголках города царит тишина и одиночество. Здесь всё ещё теплится жизнь, но порой кажется, что Хоуп Фоллс умирает прямо на ваших глазах. Его единственной надеждой остаётся Альдо Дерринджер со своей энергетической установкой.

РУЛЬМЕР

Месторасположение: Великий Лабиринт.
Население: 187

Из всех легендарных пиратских укрытий, тайных пещер и буканьерских пристаней, местечко под названием Рульмер остаётся наиболее таинственным. Никто точно не может сказать, где находится этот порт, и нет ни одной карты, на которой он был бы отмечен. Однако, несмотря на это, набеги, совершаемые здешними пиратами, которые совсем не считаются с властью Чанга, продолжаются.

Но не страшись, дорогой читатель, ведь корреспонденту «Эпитафии» удалось поучаствовать в эксклюзивном туре по скрытому от глаз городу и своими глазами увидеть его предполагаемые чудеса. Ваш покорный слуга не был разочарован — скорее уж потрясён!

Обломки удачи

Человек, который согласился показать мне Рульмер, рассказал кое-что об истории пиратского убежища. Как поведал старый морской волк: «Город был основан в 1869-ом, на пике первой призрачной лихорадки, когда жажда наживы заставляла многих совершать необдуманные поступки, а некоторых довела до могилы».

«Французское парусное судно «Seigneur Chanceux» («Госпожа Удача») оказалось заперто в каньонах из-за землетрясения. Там их и настиг дракон Лабиринта. Чудище убило большую часть команды, в том числе и капитана, корабль разбился вдребезги о каменные стены, но некоторым всё же удалось спастись на шлюпках. Это и были те, кто основал Рульмер».

Потом капитан завязал мне глаза и больше мы не разговаривали.

Несмотря на то, что пути в Рульмер я не видел, могу с уверенностью сказать, что он был опасен и непрост для нашего судна. Меня так и швыряло по каюте, пока мы преодолевали каньоны, и было отчётливо слышно, как волны ударяют в борт. Иногда шкипер сердито кричал, а один раз я даже услышал звук удара, за которым последовал скрежет металла о скалу. Но верный своему слову он доставил меня целыми и невредимыми в Рульмер, где я с радостью выплатил ему обещанную сумму и сошёл на берег.

Земля!

Не так уж сложно понять, отчего выжившие в караблекрушении решили остаться на этом пляже. Небольшая, но глубокая бухта, ныне заполненная паровыми и парусными судами, глубоко врезается в тело обширной чашеобразной мезы, полого поднимающейся от причалов. Великое Землетрясение раздробило плато на несколько частей, которые сейчас соединены мостками и канатными дорогами. «Водные улицы» или «rue l»mer» по-французски, по которым способны проходить небольшие суда, и подарили городу его название.

Рядом с портом теснится множество заведений, обслуживающих немногочисленных, но охочих до развлечений пиратов. Повсюду можно встретить веселящихся мореходов, пропивающих нажитое тяжким трудом. Салун «Якорь» предлагает крепкие напитки, пиво, столы для игры в «фараон» и вообще любые пороки из числа дозволенных в Рульмере. Фермы, расположенные на окрестных склонах, говорят о том, что и за пределами порта живут люди — в том числе гости

из Поднебесной. Тут и там на плоскогорье виднеются рисовые поля, кое-где стоят водоочистители, которые дают жителям возможность не погибнуть от жажды, включая один, с непомерно завышенными ценами, принадлежащий банде негодяев, называющих себя Парнями Брана.

Уже после визита в заведение Парней Брана я запоздало порадовался, что избежал неприятностей. В городе рассказывают, что банда наложила лапу почти на всю городскую торговлю, чему немало поспособствовал их главарь — Бран Демаре, изворотливый мореход, сумевший обратить своё скромное имущество в нечто куда более ценное.

Против Парней Брана выступают те, кто служит Бедиверу Уэббу — бывшему британскому матросу, который, по свидетельствам горожан, является крепким орешком. Держась подальше от обоих соперничающих главарей, вряд ли удастся выяснить больше, но мы уверены, что нашим верным читателям будет вполне достаточно уже имеющейся информации.

Сочтены ли дни города?

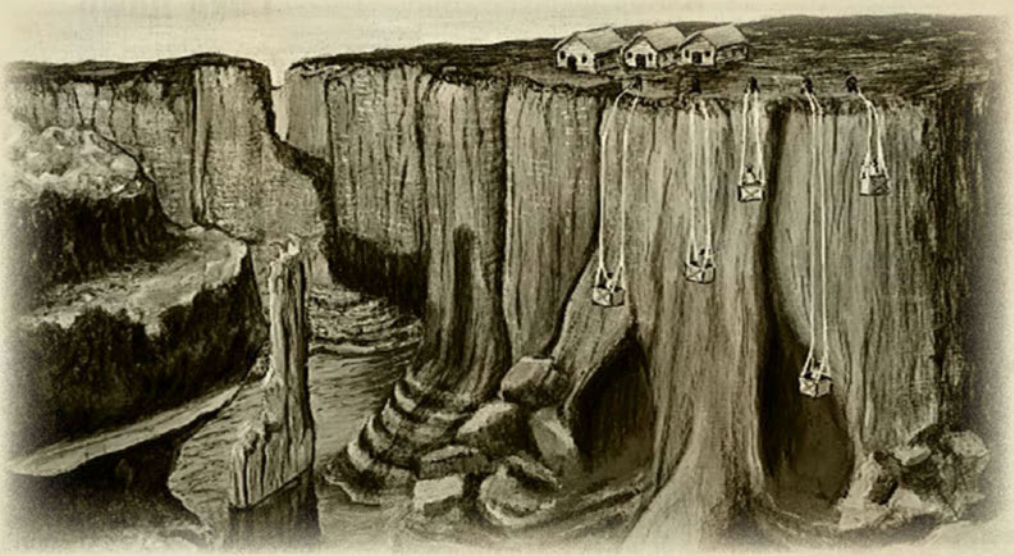
Все разговоры в Рульмере рано или поздно сворачивают на военачальника Чанга, и невозможно не заметить беспокойства местных жителей, когда речь заходить об этом лидере Триады и Железнодорожном бароне в одном лице. Все знают, что бесчисленное множество работников, информаторов, солдат и лазутчиков Чанга денно и нощно ищут Рульмер. Но некоторые шепчутся и о том, что лазутчикам уже удалось проникнуть сюда. Быть может это кто-то из очереди за водой в заведение Брана? Или один из мастеров кунг-фу мистера Уэбба? Тому нет никаких подтверждений, но страх и подозрительность уже давно и прочно поселились в Рульмере.

На обратном пути из Рульмера (получить место на борту модифицированной каньонной яхты капитана Милисенты Шорк было воистину непросто!) мне представилась возможность убедиться, насколько велико желание Чанга отыскать непокорный порт. Несмотря на то, что город находится глубоко в Лабиринте, окрестные каньоны полны кораблей военачальника, среди которых я видел, как минимум, один грозный чёрный броненосец.

Судно капитана Шорк «Ласковый дракон» было задержано парой канонерок, направивших на нас пулемёты; подручные Чанга хотели узнать наш порт приписки. Шорк заявила, что мы держим путь из Гудвилла — факт, который непросто было бы проверить людям Железнодорожного барона, поскольку город этот находится в руках враждебной им триады «Новый рассвет», — однако сбить их с толку оказалось не так просто.

К счастью, моё удостоверение корреспондента и несколько копий свежих выпусков «Эпитафии» сумели отвлечь их от обязанностей. Все они с радостью согласились позировать для камеры Эпитафии, горделиво держа в руках оружие. (Для тех, кто предан военачальнику Чангу, оговоримся: автор данной статьи всего лишь хотел выбраться живым из непростой ситуации, в которую попал, и ни в коем случае не собирался утаивать секреты Рульмера или оскорбить кого бы то ни было, так что мы искренне надеемся избежать какого-либо преследования. Данная сноска может считаться полным признанием за собой всяческой вины и глубоким раскаянием. — ред.).

Том 5 Тумстоун, Аризона, Воскресенье, 15 августа 1880 № 14



Однако я забегаю вперёд, мой верный читатель, ведь встреча с военными кораблями Чанга произошла уже после того, как нам едва удалось разминуться с мрачнейшим из секретов Рульмера…

Возвращение "Госпожи удачи"!

На обратном пути из Рульмера капитан Шорк познакомила меня с многими опасностями Лабиринта. Она перечисляла их одну за другой, начиная с экзотических «морских собак» и заканчивая леденящими кровь «стремнинами» — я уже почти видел, как наше судёнышко разрывает надвое, и мы падаем в холодную воду. В узком проливе, окружённом отвесными скалами, нас накрыла холодная тьма, напоминавшая туман. Я пишу «напоминавшая», поскольку до конца не уверен в истинной природе этого явления. Тьма была маслянистой на ощупь и надёжно закрывала собой солнце.

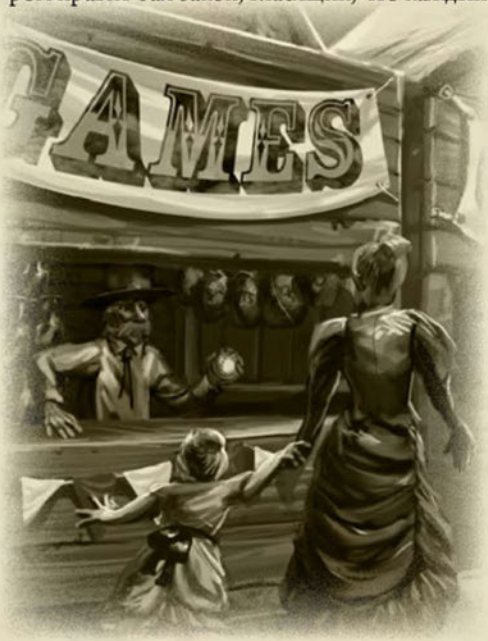
В момент, когда наш страх достиг наивысшей точки, из ниоткуда выплыло огромное мрачное судно, рваные паруса которого окаймлял бледный лунный свет. Только благодаря невероятным навыкам капитана Шорк мы смогли избежать столкновения, когда тень надвинулась на нас. Пока «Ласковый дракон» беспомощно качался на волнах в кильватере огромного суда, у нас была возможность разглядеть его палубу: она была заполнена мертвецами. Когда-то матросы теперь это были скелеты, одетые в обрывки чёрно-зелёных одежд, вопящие от вечных мук. На борту судна ясно читалось название: «Seigneur Chanceux»!

Заклинаю вас, преданный читатель, — будьте бдительны, оказавшись в окрестностях Рульмера, и держите глаза широко открытыми, чтобы не пропустить ни одной странности!

ВАГОНСЭНД

Население: 600 – 2000+

Во многие города бродячий цирк может наведываться раз или два в году при наличии сносного доступа к крупной дороге или железнодорожному пути. Вагонсэнд, однако, резко отличается от себе подобных тем, что большая часть этого поселения и есть цирк, причём открытый всегда. Второго такого города не сыскать на всём Диком Западе. С тех пор, как передвижная ярмарка чудес и диковин остановилась здесь, прошло уже немало времени. Когда-то всего лишь одна улица и большой шатёр сегодня Вагонсэнд — самый настоящий город, в котором правит бал закон, гласящий, что каждый имеет право на развлечения. Воистину благородный, но искренний ли мотив?



У Вагонсэнда есть и другое лицо, которое он являет лишь глубокой ночью или посреди пустынного переулка. Поговаривают, что гуляющие в одиночку путешественники пропадают без следа прямо посреди многолюдного Бульвара, а детей, отделившихся от своей родни, часто больше не видит никто и никогда. Временами пронзительные ноты парового органчика становятся неизъяснимо жуткими, а чрезмерная яркость тентов пугает и будто бы предупреждает об опасности. Возгласы восхищения из шатра уродов начинают напоминать крики агонии, а образы зла и отчаяния будто бы выглядывают из каждой тени и кривого зеркала.

Хоть мэром назови его, хоть нет

При всех странностях и причудах Вагонсэнда, ни в коем случае не стоит принижать его значимость в индустрии развлечений, любознательный читатель! Горожане всегда помогут путникам и поселенцам, оказавшимся в беде, а в наши дни важность подобных мест трудно переоценить.

Тем не менее, чтобы полностью осознать масштаб происходящего здесь, необходимо понять местный колорит. Это может спасти тебя от визита в офис силача, амиго!

Когда великий Дж. Т. Бонифаций начал свой грандиозный эксперимент, он хотел, чтобы атмосфера цирка присутствовала во всём. Для этого он переименовал все ключевые должности в городе. Мэра здесь называют «конферансье». Вместо маршала за порядком в в Вагонсэнде следит «силач», а помогают ему приведённые к присяге «атлеты». Почтальонов кличут «зазывалами», главу

торговой палаты — «кассиром», а салунами управляют «клоуны». И если один из ваших спутников найдёт здесь свой печальный конец, о мой несчастный читатель, вам нужно будет позвать «метателя ножей», иными словами — гробовщика.

В гостях хорошо....

В тихие дни население Вагонсэнда насчитывает около шести сотен человек, тогда как в солнечный воскресный день количество людей здесь порой подскакивает до двух тысяч. Расположенный неподалёку крупный железнодорожный перекрёсток позволяет семьям преодолевать до сотни миль, чтобы хоть один день насладиться здешними чудесами. Ярко сияющее солнце освещает Бульвар, полный неутомимых путников, и повсюду царит атмосфера радости и счастья. «Мы с папой и мамой ехали на паровом локомотиве», — говорит двенадцатилетний посетитель цирка, явившийся сюда из далёкого фермерского края. — «Мы долго ехали, так здорово».

Помимо приезжих зрителей, здешнее население — бродячие труппы, зимующие между представлениями в шатрах вокруг города, или решившие прервать гастроли из-за значительных и опасных событий (обострение Великих Железнодорожных войн — лишь одна из причин).

В Вагонсенде полным полно профессиональных клоунов, укротителей львов, акробатов, музыкантов и владельцев шоу уродов с подопечными. Как и во всех других коммерческих центрах Запада, экономика города в значительной степени построена на питейных и развлекательных заведениях, стремящихся извлечь из происходящего как можно большую прибыль.

Бульвар — здешняя центральная улица — всегда до отказа полон аттракционами, в которых требуется мастерство и удача; лотками с прохладительными напитками (пальму первенства держат крепкие настойки) и прочими товарами, тентами упомянутых ранее шоу уродов, сногсшибательными духовыми оркестрами, а также клоунами и прочими артистами, что готовы устроить особое представление для любого, кто бросит пару монет в шляпу. Вне всяких сомнений, на Бульваре Вагонсэнда каждый найдёт себе развлечение по вкусу.

....а дома лучше!

Порой легкомысленность этого места достигает столь отчаянного градуса, что всё заканчивается вспышкой насилия, оставляющей тут и там убитых и раненых. Поножовщины и перестрелки — не редкость в узких переулках Вагонсэнда. Безудержное веселье толпы словно бы бурлит на грани маниакальности, скопища людей на Бульваре и в шатрах кажутся опасными, возникает ощущение, что вот-вот на одинокого путника набросятся и растерзают. Подобные ощущения, определённо, вызывают интерес, однако, пусть я и не могу отрицать, что пережил их, докопаться до истоков данного феномена мне не удалось.

Посетителям Вагонсэнда следует помнить о волне исчезновений, случившихся здесь в последние несколько лет, и внимательно смотреть по сторонам. Один из свидетелей утверждает, что на улице его преследовала группа таинственных личностей, которые звали его по имени, но не отвечали, когда он пытался заговорить с ними. Рассказывают также о человеке, едва разминувшегося со странным незнакомцем в маске из мешковины. Он заметил только, что у злодея было полдюжины

сообщников в таких же масках. Несчастный спасся, успев вбежать в ближайший салун. Многие рассказывают похожие истории, и далеко не у всех счастливый конец!

Беспокойные сущности

В последние полгода в Вагонсэнде всё чаще шепчутся о призраках. И мы сейчас говорим не о классических привидениях, которые воют и гремят цепями, будто в какой-нибудь готической новелле, или таинственных тенях, очертаниями своими напоминающими человека. Это скорее ожившие предметы, нежели существа, а главная их цель — причинить вред.

Именно так, проницательный читатель! Ваш покорный слуга общался с многими горожанами, которым довелось обороняться, беседовать, или иным способом взаимодействовать с предметами, обретшими собственную волю. Один джентльмен заявил, что юное деревце гналось за ним по тенистой аллее, быстро перебирая корнями и протягивая к его горлу покрытые листвой ветви. Есть свидетельство женщины, которую оплела и едва не задушила растяжка шатра.

Другая леди, приехавшая из Пенсильвании и пока что не обвыкшаяся на Западе, была шокирована отражением в собственном антикварном зеркале. Вот как она описала увиденное: «Бледное ужасающее лицо с обезумевшим взглядом и алыми губами пристально смотрело на меня сквозь стекло, бормоча на разные голоса. Я была так взволнована, мне ничего не оставалось, кроме как продать это зеркало».

На манеже клоуны

Если вам не достаточно пропавших людей и рассказов о полтергейстах, стоит упомянуть недавно начавшие ходить истории о клоунах Вагонсэнда. Что в них такого, спросите вы? Скажем так, когда увидите грустного клоуна, а ещё хуже — весёлого, лучше вам будет развернуться и прибавить ходу.

В постоянных попытках превзойти конкурентов клоуны Вагонсэнда изобретают всё более и более жуткие и безумные костюмы. Многие из них принимают странные позы и используют непонятные жесты, как если бы уроды покинули свои шатры и решили веселить народ. Недопонимание между артистами и зрителями всё усиливается и конферансье (это мэр, помните?) Торнтон Феслер пока не в силах объяснить или прекратить происходящее.

Невозможно закрывать глаза на рассказы очевидцев о том, что группы клоунов преследуют одиноких прохожих. Нечто опасное таится во мраке меж шатров. И что пугает больше всего, дети Вагонсэнда рассказывают леденящие кровь истории о клоуне по имени «Большой Бото», который выделяется среди прочих клоунов невероятным ростом, тускло блестящими глазами и вечной застывшей улыбкой, истекающей слюной под ярко красным носом. «Беги домой, пока Бото тебя не нашёл», — дразнят они друг друга… Но в детских голосах отчётливо звучит настоящий страх.

Вашему покорному слуге не удалось опровергнуть или подтвердить существование Большого Бото. После недолгого общения с артистами-весельчаками (дополнительным заработком которых оказались карманные кражи), я принял решение оставить всё как есть. Как и всегда, подробные истории от наших преданных читателей приветствуются и будут вознаграждены.

Города-призраки! Специальный репортаж!

Том 5 Тумстоун, Аризона, Воскресенье, 15 августа 1880 № 14

ВВЕДЕНИЕ

На Мистическом Западе полно городов и городишек, однако сведения о них весьма скудны. Эта книга должна исправить ситуацию, партнёр, предоставив тебе информацию об интересных поселениях в разных уголках континента. Их можно вводить когда (и даже где) Маршалу будет угодно устроить своим ничего не подозревающим игрокам очередную встряску.

Чтобы герои продолжали оставаться в неведении, им не стоит читать разделы, написанные для Маршала. Так что если ты игрок и ещё не понял намёка, говорю прямо: беги, пока не видел что-то, не предназначенное для твоих глаз! Именно так, амиго, — не делая резких движений бросай книгу и проваливай.

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭТУ КНИГУ

Ну что ж, Маршал, можем начинать. Как я уже сказал, тебя ждут города почти из каждого крупного региона Мистического Запада. Я не стал описывать подробно каждое здание или жителя — оставил место для разгула твоей фантазии, — но у каждого поселения есть своя история, карта, выдающиеся личности и сюжетные зацепки, чтобы твоим игрокам было с чего начать. Если герои не решат поселиться в одном из этих городов надолго, представленной здесь информации должно быть вполне достаточно.

Если ты решишь использовать один из этих городов в своей игре в качестве пункта назначения или места важного события, героям понадобится повод туда отправиться. Обратись к историям и изъянам персонажей, или дай игрокам прочитать отрывок из «Эпитафии Тумстоуна», чтобы они имели некоторое представление о том, куда направляются.

С другой стороны, ты всегда можешь просто сказать, что на горизонте вдруг появился незнакомый город. В этом случае герои не будут иметь ни малейшего понятия о том, что там происходит, и узнают обо всём, только лично сунув нос, куда не следует. А уж описанные здесь горожане, конфликты и авантюры сами дадут героям повод задержаться. Если тебе понадобится ещё больше вдохновения, обратись к описаниям регионов и таблицам случайных встреч в «Книге Маршала» и совмести данные оттуда с приведёнными в этой книге.

Есть у меня и особый набор инструментов на странице 112, с помощью которого ты сможешь на лету создавать приключения о городах, каждое со своими секретами и сюжетными поворотами.

ПАРА СЛОВ О СТРУКТУРЕ

Каждая глава, посвящённая очередному городу, начинается с его общего описания и истории. Далее ты найдёшь раздел город сегодня, там сказано о текущих событиях. Этот раздел всегда начинается с указания региона, в котором поселение находится по умолчанию, и текущего уровня страха (для Рульмера указан также модификатор цен, но его можно игнорировать, если ты не используешь книгу

«Deadlands: Потоп»). В любом случае, ты всегда можешь со спокойной совестью переместить город в тот регион, который тебе нужен.

Врезка, озаглавленная на что посмотреть, описывает все точки, отмеченные на карте. Как ты, вероятно, заметил, в книге нет карт помещений. Они полностью отданы на твоё усмотрение, Маршал.

В следующем разделе, озаглавленном жители, описаны те, кто заставляют город жить и двигаться вперёд. Иногда в той части, где должны быть описаны их параметры, ты будешь находить ссылку на «Книгу Маршала» и указания, что следует изменить в стандартном профиле. Особо важные личности всегда обладают уникальными наборами характеристик, которые приведены в последней главе.

Раздел под названием слухи содержит описания авантюр, случайных встреч и возможных сюжетов, в которые твои герои имеют шанс вляпаться. Часть из них — полноценные истории, другие — лишь зацепки для чего-то большего.

Чтобы не болтать попусту, Маршал, давай-ка начнём наше путешествие по самым диким местам Дикого Запада!

ХРЕБЕТ ДЬЯВОЛА

Изначально этот городок назывался Грейсон Флетс, но сейчас его именуют Хребтом Дьявола, и это название давно затмило прежнее. Великое землетрясение изменило ландшафт до неузнаваемости, во мгновение ока вспучив пустыню, и сейчас поселение торчит между небом и землёй на обрывистом изолированном плато. Длинная и извилистая тропа, «кривая, словно хребет Дьявола», как о ней говорят — единственный путь в город, если только ты не намерен карабкаться по отвесным утёсам. Учитывая, что от своего начала до входа в город тропа поднимается на высоту почти в тысячу футов, дураков нет.

Грейсон Флетс не попал в основную зону землетрясения, изувечившего Калифорнию, но ему всё же досталось — остаточный подземный толчок вознёс город на огромную высоту. Хотя большая его часть была повреждена, а то и вовсе уничтожена, центр остался нетронутым. Каким-то чудом или проклятием, почти все горожане пережили внезапный взлёт.

Оправившись от первого шока, горожане обнаружили, что сидят прямо на огромных запасах призрачной руды. Многие решили остаться, надеясь разбогатеть на добыче обретённых богатств и торговле с другими поселениями. Другие, не видя в этом смысла, собрали пожитки и двинулись за лучшей долей. Многим из них не повезло уже на тропе. Столкнувшись с ужасными гигантскими пауками, немало беженцев сорвалось в пропасть. Другие не сумели справиться с приступами головокружения, боязнью высоты и парализующим страхом.

Когда же самые стойкие достигли конца Кривой дорожки, там их встретил печально известный бандит Эммет «Чёрное Сердце» Хартли (упомянутый на 6 странице «Эпитафии Тумстоуна»), вместе со своей бандой устроившийся за высоким частоколом форта. Сейчас его дела идут просто замечательно. Две башни, соединённые частоколом, оснащены парой пулемётов Гатлинга, за которыми сидят отъявленные мерзавцы.

Слухи о могущественных покровителях Хартли — чистая правда: Ассоциация Горнодобывающих Предприятий Лабиринта и Окрестностей, или просто «Горняки», как их называют в народе, обеспечивает Хартли всем необходимым, надеясь прибрать к рукам богатства Хребта Дьявола. Хартли, со своей стороны, пообещал шахтёрскому картелю, что ни одна унция призрачной руды не покинет город до тех пор, пока бандиты будут получать достаточно еды, виски и женщин. До сих пор обе стороны исправно выполняют условия сделки.

Город сегодня

Регион: *Калифорния*
Уровень страха: *4*

Хребет Дьявола — дом для неполных двух сотен запуганных жителей и занимает овальный ровный пятачок всего-то в несколько сотен футов, по краям заканчивающийся отвесными обрывами. Большая часть местных остаётся в городе, до сих пор надеясь выжать

Хребет Дьявола

всё возможное из здешних месторождений призрачной руды или хотя бы просто заполучить кусок пожирнее. Однако немало семей попросту заперто здесь, не имея как интереса в горной добыче, так и сил преодолеть опасный спуск и пройти мимо бандитского форта. И, независимо от мотивов, есть одна вещь, которая объединяет всех — страх.

Большинство зданий на городских окраинах — неустойчивые и шаткие груды мусора, разрушенные в день, когда поселение взмыло над пустыней. Нередко хлам срывается с края, пугая (а то и забирая парочку) висящих в люльках на утёсах шахтёров. В самых опасных местах когда-то были возведены подпорные стенки, но со временем их растащили на материалы. Из большинства зданий забрали всё, что могли, в надежде покинуть город, и сейчас во всём Хребте Дьявола осталось не больше дюжины нетронутых домов.

Так для чего же разбирают развалины? Отличный вопрос, амиго. Половина города работает не покладая рук над гигантским творением — деревянной лестницей, свисающей с края утёса. Когда её строительство будет завершено, Хребет Дьявола скорее всего окончательно обратится в город-призрак. Оптимисты верят, что наконец-то получат путь к бегству. Противники проекта считают, что бандиты заметят лестницу задолго до того, как она достигнет земли, и успеют подготовиться. Может выйти и так, что конструкция обрушится сама, отправив спускающихся по ней в свободный полёт навстречу гибели.

В настоящий момент лестница достигает четырёхсот футов длины, и пока

На что посмотреть

Вот некоторые из самых примечательных уголков Хребта Дьявола и его окрестностей. Все они отмечены на приведённой здесь карте.

Кривая дорожка: на карте отмечено место, где заканчивается Кривая дорожка и начинается Хребет Дьявола. Даже отсюда виден манящий блеск слитков призрачной руды, тут и там выглядывающих из тощи скалы вдоль тропы.

Мастерская Фэллера: Джон Фэллер без устали трудится, ища способ покинуть мезу. Из его мастерской постоянно доносятся звуки взрывов и лязг, а из трубы без остановки идёт чёрный дым.

Салун «Плоская крыша»: это приземистое серое здание полностью оправдывает своё название, имея плоскую, чуть наклонную крышу. Владелица и управляющая салуна — маршал Джейн Кэролл, использует заведение в качестве своего офиса.

Лавка Халпина: может, прилавки этой лавчонки и кажутся пустыми, но в потайной кладовой Оуэна Халпина хранится множество припасов.

Дом мэра Хеннэси: мэр пожертвовал половину своего дома Фэллеру для постройки лестницы, а оставшаяся часть находится не в лучшем состоянии.

Развалины: останки зданий, разобранных на материалы для лестницы. Сейчас они стали пристанищем для луговых собачек и зверья пострашнее, например, тирантулов (см. «Книга Маршала»).

Лестница в никуда: печально известное и незаконченное детище Джона Фэллера. Для того, чтобы передвигаться по ней, требуется успех при проверке *ловкости*. В случае провала смельчак срывается, если не сумеет успешно пройти ещё одну проверку *ловкости* (–2). При критическом провале вся конструкция рушится, и её обломки летят вниз вместе с неудачливым скалолазом. Напомню, в «Дневнике авантюриста» есть правила по урону от падения, но вряд ли это поможет твоим несчастным героям пережить неизбежную остановку в конце стремительного спуска.

что строительство встало из-за нехватки дерева. В лунные ночи, когда страх властвует безраздельно, так называемая «Лестница в никуда» становится похожа на отрубленную руку скелета, протянутую в бездну мрака.

Если не вдаваться в подробности, — время от времени в город тем или иным способом попадают еда и прочие припасы. Добавляя к этому «жаркое из луговых собачек» и дефицитные овощи из сада мэра, горожане ухитряются выживать. Пока что.

По кривой дорожке

Добраться до Хребта Дьявола или выбраться оттуда нелегко, но людям удаётся провернуть это несколько чаще, чем утверждает «Эпитафия Тумстоуна». Тропа не настолько опасна, чтобы по ней мог пройти только опытный скалолаз, но нет ничего удивительного и в том, что с путниками частенько приключаются несчастья. Приступы сильного головокружения, вызванные высотой, страхом и пагубными эманациями огромных залежей призрачной руды на утёсах, здесь не редкость.

Каждый раз, когда персонаж идёт по тропе, он должен пройти проверку характера. При успехе герой не будет испытывать никаких неудобств до конца текущего подъёма или спуска. Провал означает, что он дезориентирован и испытывает головокружение из-за высоты.

Это напоминает состояние *шока* — бедняга может совершать только свободные действия. Единственное отличие в том, что персонаж обязан каждый раунд продвигаться на свой шаг в случайном направлении. Чтобы определить, в какую сторону понесёт несчастного, попроси игрока бросить d12 и интерпретируй результат по часовой стрелке. Если поблизости окажется верный друг, который протянет ему руку помощи, то всё обойдётся.

В самых узких местах (2 – 4 клетки) головокружение становится смертельно опасным. Персонаж, которому не повезло оступиться, отправляется в затяжной полёт к земле (падение, наносящее максимально возможные повреждения согласно правилам падения, описанным в «Дневнике авантюриста»). Смотри под ноги, амиго!

Каждый раунд (прежде, чем продвинуться на свой шаг) каждый путник, страдающий от головокружения, должен пройти проверку *характера* (– 2). Успех означает, что наш стойкий приятель берёт себя в руки и может нормально действовать до конца путешествия. Также в любой момент герой вправе потратить *фишку* для того, чтобы до конца путешествия избавиться от головокружения.

Если результатом одной из проверок *характера* станут «глаза змеи» (*критический провал*), везунчик получает *мелкий изъян боязнь (высота)*.

ФОРТ БАНДИТО

У подножия Кривой дорожки, будто древнее чудище, примостился форт с кособоким частоколом. Официального названия у него нет, но путешественники успели прозвать его «Фортом Бандито» за заслуги его «коменданта» и командира — злого сукина сына Хартли по прозвищу Чёрное Сердце.

Члены его бандитского войска обитают в форте и постоянно бродят вокруг подножия мезы Хребта Дьявола, выискивая путников. С большей части пойманных взимают подорожный налог — иными словами обирают до нитки, — а потом отправляют на все четыре стороны. Тех, кто осмелится сопротивляться или дерзить, угощают свинцом и неглубоко закапывают.

Кроме того, парни Хартли шатаются у подножья скал, выискивая останки бедолаг, которым случилось оступиться на тропе. Даже обладая преимуществом в виде стен форта и пулемётов, эти трусливые падальщики всегда предпочтут обобрать пару трупов, чем с кем-то подраться.

Парни Хартли (20): используй характеристики бандита из «Книги Маршала» (про самого Эммета «Чёрное Сердце» Хартли ты прочтёшь на стр. 142). Бандиты используют различное оружие, но двое всегда сидят на башнях за парой пулемётов Гатлинга (дальность: 24/48/96; урон: 2d8; ск. 3; обойма: 100; ББ 2).

ПОЛЗУЧИЕ ТВАРИ

Преступники — лишь одно из множества препятствий на пути в Хребет Дьявола. Жуткие твари поджидают добычу на тропе и в пустыне внизу. Неподалёку завелась пустынная тварь, которой частенько перепадают бандиты или их лошади. Жуткие пауки размером с койота прячутся в темноте.

Используй систему случайных встреч, описанную в «Книге Маршала». Если речь идёт о пустыне, бери пустынную тварь, а на тропе пусть встречаются тирантулы.

Пустынная тварь (1): используй характеристики из «Книги Маршала».

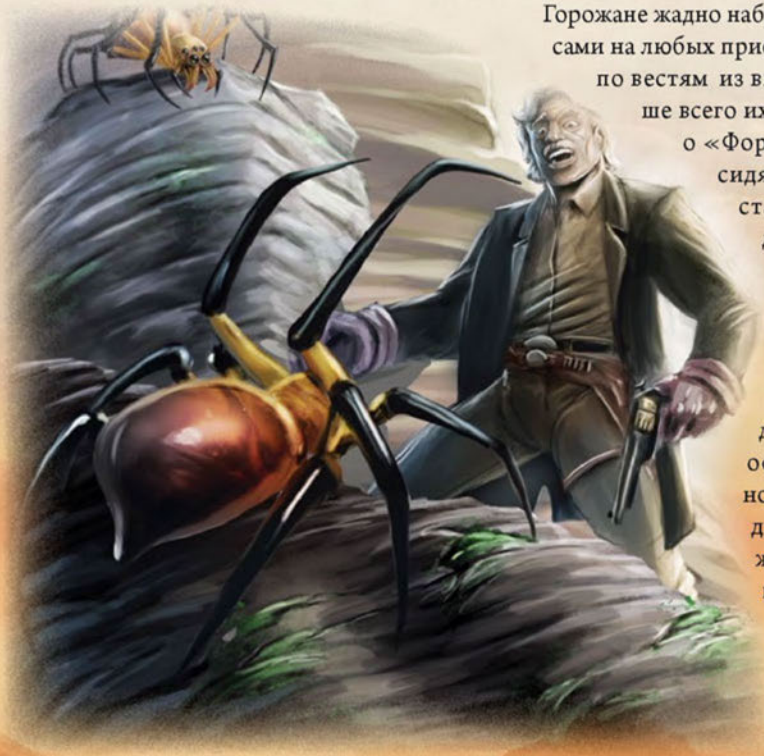
Тирантулы(по 1 на героя): по одному на каждого из героев; используй характеристики крупного тирантула из «Книги Маршала».

Жители

Прибыв в Хребет Дьявола, герои наверняка первым делом захотят пропустить по стаканчику виски, принять ванну или снять комнату. Множество загадок и историй ждут в этом городе любого искателя приключений, и уж точно не надо быть гением, чтобы понять — что-то здесь не так.

Жители Хребта Дьявола со временем стали малость озлобленными. Пусть даже многие остались ради призрачной руды, им ясно, что будучи отрезанными от остального мира они вряд ли смогут продать добытое. Что куда хуже, из-за нерегулярных поставок пищи и припасов население тает, слабея умственно и физически.

На политическом фронте столкнулись лбами оптимистичный Джон Фэллер и прагматичный Оуэн Халпин. Спор идёт о том, что разумнее — бросить все силы на поиски спасения в обход Кривой дорожки, или постараться добыть столько руды, сколько получится. И хотя у Халпина достаточно припасов, далеко не всем нравится перспектива сидеть и ждать у моря погоды. С другой стороны, не стоит забывать о том, сколько провалов уже претерпел Фэллер со всем своим неугасающим оптимизмом.



Горожане жадно набрасываются с расспросами на любых приезжих, изголодавшись по вестям из внешнего мира. Больше всего их интересуют новости о «Форте Бандито» и о том, сидят ли разбойники на старом месте. В городе почти не осталось решительных людей. Прежний городской маршал не так давно пропал, но жители даже не задумались о том, чтобы официально выбрать нового. В конце концов, достаточно нелепо сажать кого-то за решётку, когда все они и так заперты на вершине столовой горы.

Наиболее примечательные лица города перечислены ниже.

ЭММЕТ "ЧЁРНОЕ СЕРДЦЕ" ХАРТЛИ

До Великого землетрясения Хартли был обычным бродягой. Теперь же он один из самых опасных людей в окрестностях Хребта Дьявола. Его немытые и нечёсаные чёрные волосы и длинные усы острижены на уровне плеч. Несмотря на худобу и низкий рост, он держит свою банду в железном кулаке. Одни следуют за ним из страха, другие из-за того, что Хартли всегда славился умением избегать жутких чудовищ и прочих опасностей.

Банда не упускает ни единой возможности ограбить, убить или иначе навредить любому, кто отважится заявить права на призрачную руду. Почтальонам изредка удаётся прорваться в город, но Хартли позаботился о том, чтобы ни один из них не выбрался обратно. Чёрное Сердце на всех парах мчится навстречу своему окончательному превращению в сеятеля ужаса, держа город в изоляции, а его жителей — в постоянном страхе.

Он никогда не ходит в одиночку, имея при себе добрый отряд громил, всегда готовых прикрыть главарю спину. Пусть ни один из них и не сравним с Хартли в мастерстве (Эммет убивает тех, кто становится слишком хорош), но постоять за себя способны. У Хартли есть и другие союзники: Горняки предоставляют ему людей и припасы, чтобы он продолжал поддерживать изоляцию Хребта Дьявола. Они надеются, что однажды горожане не выдержат, и тогда можно будет захапать город со всеми потрохами.

Эммет «Чёрное Сердце» Хартли: см. стр. 142.

ХЬЮБЕРТ ЛАВИНЬ

Хьюберт Лавинь явился в Хребет Дьявола недавно. Он всегда одет в хороший костюм (пусть даже это и некому здесь оценить), гладко выбрит и держит тёмные волосы аккуратно подстриженными. Он постоянно следит за Кривой дорожкой, говорит редко и очевидно ждёт чьего-то прибытия. Лавинь не вступает в беседы и вмешивается в городскую жизнь только если Оуэн Халпин начинает брать верх над Джоном Фэллером.

На самом деле, Лавинь — сотрудник Агентства, вместе со своим напарником Хэдли Крамером отправленный схватить Хартли и доказать связь Ассоциации Горнодобывающих Предприятий Лабиринта и Окрестностей с отъявленным преступником. Угодив на тропе в западню парней Хартли, агенты решили отступать в город, но добрался только Лавинь. Неполадка мнемомизатора Крамера, случайно сработавшего, когда тот уронил его из-за головокружения, лишила Лавиня воспоминаний о том, что его напарник разбился на смерть, и Хьюберт до сих пор ждёт его прибытия.

Он жаждет выбраться из города, чтобы вернуться к работе, и всегда будет рад смельчакам, которые разделят его взгляды. Агент точно знает, что Хартли и Оуэн Халпин работают с Горняками (смотри далее), но у него нет доказательств. Если ему удастся отыскать улики того, что руки картель замарал руки, у Союза появится возможность заполучить богатства Хребта Дьявола.

Хьюберт Лавинь: используй характеристики сотрудника Агентства из «Книги Маршала».

ДЖЕЙН КЭРОЛ

Джейн Кэрол — владелица салуна «Плоская крыша», которую судьба, не спросив, закинула на должность местного хранителя порядка. Маршал Джейн обнаружила, что она не только может решать проблемы, а фактически — единственная, кому это удаётся с тех пор, как предыдущий маршал рыбкой нырнул с тропы около шести месяцев назад.

Уважение она заслужила в основном своим талантом стряпухи, способной буквально из ничего приготовить вкусный суп или рагу.

А здесь, как и в Лост-Энджелс-Сити, никто не захочет ссориться с кормильцем.

Маршал Джейн (так её прозвали в городе) вполне привлекательна, но из-за непростой жизни в Хребте Дьявола выглядит старше своих лет. Она держит свои некогда чёрные седеющие волосы коротко подстриженными: мыло, знаете ли, на дороге не валяется. У Джейн доброе сердце, она щедра, любезна и может решить любой конфликт при помощи слов. Джейн часто выступает посредником в спорах Фэллера и Халпина, а также решает проблемы любых путников, прибывших в город.

Джейн Кэрол: используй характеристики горожанина из «Книги Маршала».

ДЖОН ФЭЛЛЕР

Немец-инженер. Когда-то он был одним из самых успешных жителей Грейсон Флетс. Теперь Джон — самый главный трудяга Хребта Дьявола. Обычно его можно найти в мастерской в центре города, где он проводит ночи и дни, конструируя что-то или наоборот, разбирая на части.

Он одержим идеей открыть новый путь вниз, несмотря на многочисленные неудачи. Лифт? Недостаточно верёвки. Безрельсовый мотовагон? Некому им управлять. А теперь ещё и строительство лестницы застопорилось из-за того, что выбрав большую часть валяющегося вокруг мусора (и разобрав полгорода в придачу), Джон израсходовал весь запас дерева. До земли между тем остаётся ещё больше пятисот футов.

Но даже после этого Фэллер остаётся оптимистом и решительно настроен на решение проблемы, чего бы это ни стоило. Его безумная мечта о wunderwaffe — «чудесном оружии», — зажгла сердца многих горожан, которые помогают ему чем могут. Каждую ночь он ждёт вдохновения и каждую ночь получает его от хитрого маниту, нашёптывающего ему идеи во сне. В конце концов, чем горячее размолвки горожан, тем более подходящим местом для Жнецов становится город.

Джон Фэллер: используй характеристики безумного учёного из «Книги Маршала», добавь черту *железная воля*.

МЭР ХЕННЭСИ

Джедидайя Хеннэси не всегда был мэром. Когда-то этот черноволосый грузноватый коротышка работал простым поваром в единственном городском салуне «Плоская крыша» и даже не претендовал на большее. Однако Хеннэси всегда обладал непоколебимой верой в Господа, которая со временем превратила его в лидера. К тем, кто остался в городе, он относится как пастырь к прихожанам.

И пусть ему не даются великие чудеса, пока что он исправно обеспечивает город водой, защитой от болезней и ходячих мертвецов, из-за чего его, собственно, и сделали мэром. Однако, по правде говоря, в последние месяцы отчаяние добралось и до него. Из-за нескончаемых проблем ему начало казаться, что у Всевышнего кончается терпение. И хотя ему всё ещё удаётся поддерживать в порядке свой садик, в котором мэр выращивает овощи, он боится, что уже не далёк тот день, когда будет собран последний урожай.

Мэр Хеннэси: используй характеристики чудотворца из «Книги Маршала», но убери черту *избранный* и добавь вместо неё черту *примета (рождественский подарок)*.

ОУЭН ХАЛПИН

В отличие от остальных, Оуэн изначально старался держаться особняком. Пока большая часть горожан чахнет от скудной кормёжки, Халпин сохраняет цветущий вид. Являясь одним из хитрейших торгашей, каких только видывал свет, он решил воспользоваться ситуацией, когда Хребет Дьявола стал недосягаемым для путников, и начал шпионить для Горняков. Благодаря этому он доставляет в город пищу в обход форта Бандито, что, в свою очередь, позволяет жителям продолжать добывать руду (Горняки считают такую цену не слишком высокой).

Будучи хорошим оратором Оуэн начал собирать вокруг себя сторонников, согласных остаться в городе. Вскоре выяснилось, что у идеи есть и противник в лице Джона Фэллера — немца, считающего, что растущая куча еды в доме Оуэна лучше послужила бы делу эвакуации жителей с плоскогорья, нежели продолжению бессмысленной добычи руды.

Кроме того, Оуэн владеет частью городской земли, на которой сейчас проживают его сторонники. Они платят ему ренту и все как один поддерживают его идеи. Оуэн уверен, что не стоит никому ничего отдавать, если не получаешь ничего взамен, и приложит все усилия, чтобы не позволить Фэллеру запустить руки в его кладовые.

Оуэн Халпин: используй характеристики горожанина из «Книги Маршала», добавь *убеждение* d8, черту *пройдоха* и крупный изъян *жадность*.

Слухи

Далее, Маршал, ты найдёшь множество завязок для закрученных историй, которые поджидают героев в Хребте Дьявола. Вот тебе несколько вариантов для начала!

Головокружительный спуск

Месторасположение: *Хребет Дьявола*
Уровень страха: *4*

Неважно, какая напасть загнала героев в Хребет Дьявола, рано или поздно им захочется отсюда уйти. Тут-то и настанет время для этой авантюры.

Можешь сделать её настолько простой или сложной, насколько захочешь. Для того, чтобы игроки смогли проникнуться

Мотовагон Фэллера

Уск/ПС: 10/20; Стойкость: 8/2; Экипаж: 2+4;

Примечания: –2 к проверкам вождения в сложных условиях; требуется приблизительно фунт призрачной руды на одну поездку вниз по тропе и обратно.

Неполадка: если на игральной кости, соответствующей вождению, выпадает 1 (вне зависимости от результата на диком кубике), котёл вагонетки взрывается, нанося всем, находящимся в пределах большого шаблона (включая саму вагонетку и её пассажиров) 3d10 урона.

Так как при конструировании Фэллер использовал не совсем подходящие материалы, то в случае, когда *картой действия* являются трефы, мотовагон катапультирует котёл, давление падает, открывается течь или происходит что-нибудь ещё, из-за чего транспортное средство останавливается. Это значит, что кому-то придётся выбраться из-под защиты его стенок для ремонта на 2d6 ходов (помни об опасностях, поджидающих героев на тропе!).

атмосферой отчаяния, постигшего город, имеет смысл перед этим провести их через пару приключений, которые закончатся неудачами (тем не менее, не забывай награждать игроков за изобретательность).

Слепой ведёт... кого?

Хорошенько обдумав ситуацию, герои должны понять, что крупная группа имеет шансы пробиться прочь из города. Если горожане, не страдающие головокружениями, будут помогать спускаться остальным, план может сработать. Но, в любом случае, в конце пути всем предстоит встреча лицом к лицу с Хартли и его бандой.

Большая часть горожан не согласится на предложение присоединиться к экспедиции, поскольку это самоубийство по мнению сторонников как Фэллера, так и Халпина. Многие уже пытались, но все они гибли на тропе, возвращались в город ограбленными, или попросту пропадали, скорее всего — опять же погибнув от руки Хартли.

Другой повод для использования этого сценария возникнет, если герои застрянут здесь слишком надолго. Своими неуёмными попытками покинуть город чужаки взбудоражили горожан, что устраивает далеко не всех, и в конце концов появляется Халпин со своими сторонниками, дабы ради спокойствия Горняков выставить героев той же дорогой, которой они пришли.

Следующая остановка – смерть

Изобретения Джона Фэллера гениальны, но ему вечно не хватает ресурсов на то, чтобы закончить их. Те, кто обладает познаниями в Новой Науке, могут осмотреть изобретения Джона и поймут, что безрельсовый мотовагон самое удачное из них. Безумный учёный может привести шестиместную машину в порядок, а уж призрачной руды, чтобы запустить её, в городе полным-полно. Починка мотовагона потребует 2d6 дней и успешной проверки *безумной науки* (–2) (помощники могут использовать навык *ремонта* для совместной проверки).

Мотовагон Фэллера — далеко не боевая машина, так что не отличается прочностью. Всего через несколько раундов боя с умелым противником он, скорее всего, развалится на части или взорвётся. А поскольку вести вагонетку может только кто-то из героев или сам Джон Фэллер, понадобится несколько заходов, чтобы вывезти всех жителей.

Попытка вывезти жителей из города считается вызовом судьбе. За каждые пять действий водитель мотовагона вытягивает карту и проходит проверку *вождения* (–2). Только второй пилот может помогать ему в совместной проверке. Прочти врезку с описанием мотовагона Фэллера, чтобы узнать о препятствиях, которые могут возникнуть в процессе.

ВОРОТА ФОРТА

Независимо от того, каким путём герои выберутся из города, от некоторых напастей не убежать, и одна из них — форт Бандито. Как только Хартли узнает о том, что герои в очередной раз пытаются покинуть город, он решает, что у них наверняка остались какие-то ценности, которые ему вполне пригодятся. Он не дурак, так что поднимет своих людей по тревоге, едва увидев, что герои преодолели половину пути вниз по Кривой дорожке.

Недавно Хартли перехватил повозку, шедшую на Восток, в которой были пойманные для исследований детёныши гремучника (и много другого барахла). Он знает, что попало к нему в руки, а потому откроет клетку и спрячет её в начале подъёма прямо перед тем, как герои окажутся там. Едва они приблизятся, голодная стая кровожадных тварей атакует их. Пока герои будут заняты битвой с гремучниками, люди Хартли откроют огонь со стен форта.

Хартли будет наблюдать за всем из ворот форта и вступит в битву только когда герои окажутся почти побеждены, но отступит, если ему будет угрожать реальная опасность.

Гремучники детёныши (по 1 на героя) : используй характеристики из «Книги Маршала».

Парни Хартли (по 2 на героя): используй характеристики бандита из «Книги Маршала».

Эммет «Чёрное Сердце» Хартли: см. стр. 142.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Если агент Лавинь отправляется с героями, вид Хартли пробудит в нём воспоминания о произошедшем с ним и напарником, и он решит отомстить злодею. Хартли хоть и не горит желанием сдаваться в плен но, в конце концов, лучше уж быть живым за решёткой, чем мёртвым в могиле. В форте есть сейф, где хранятся документы, доказывающие причастность Горняков к деятельности бандитов, а также добыча общей ценностью в $ 5223.

За помощь в победе над Хартли и разоблачение планов Горняков, Лавинь предложит героям разделить с ним ловечко перед своим начальством в Агентстве.

Заключим сделку

Месторасположение: *Хребет Дьявола*
Уровень страха: *4*

Слоняясь по городу, герои натыкаются на мэра Хеннэси, наблюдающего за очередным спором Фэллера и Халпина, окружённых толпой сторонников того и другого.

С сильным немецким акцентом Фэллер кричит:

— *Мы уже много раз проходить это, мистер Халпин! В фаших запасах есть множество вещей, которые могли бы помочь мне в работе, как минимум — квозди и молотки! Но вы до сих пор откасываетесь пожертвовать это на благо людей. Нефероятно!*

В абсолютном отчаянии он поворачивается к героям и говорит:

— *Вы пробыли здесь недостаточно долго, и должны пока сохранять тресфый взгляд.*

Так может вам удастся убедить его!

БОЛЬШИЕ ДЕБАТЫ

Если кто-то из героев решит поучаствовать в этой перепалке, используй правила социальных конфликтов из «Дневника авантюриста». Халпин упирает на то, что как предприниматель он имеет право устанавливать на свои товары такие цены, какие посчитает нужными, а во втором раунде напоминает, что старается поддерживать горожан в здравии при помощи стратегии «рационального потребления». Заканчивает Халпин свою тираду напоминанием, что большинство «планов спасения» Фэллера с треском провалились.

Халпин умён, и не сдастся до тех пор, пока не получит возможность извлечь выгоду. Кроме того, он опасается терять лицо на глазах у сторонников, а потому выставляет совершенно грабительские условия сделки.

В случае победы (или ничьей), Халпин вместе со своими сторонниками покидает площадь, недовольно ворча. Если герои в дальнейшем захотят помочь Фэллеру, им придётся найти другой способ добраться до запасов Халпина.

Если герои смогут набрать пять и более успехов на проверках убеждения, Халпин нехотя уступает и передаёт Фэллеру всё, что тот попросит, лишь бы не потерять авторитета. При трёх или четырёх успехах Халпин, вопреки своим желаниям, пойдёт на сотрудничество, но потребует что-нибудь взамен на сумму не менее $ 100. Если же герои смогут накопить только один или два успеха, то Халпин предложит минимум необходимых вещей и затребует с них $ 250 или больше.

Оуэн Халпин: используй характеристики горожанина из «Книги Маршала», добавь *убеждение d8*, черту *коммивояжёр* и крупный изъян *жадность*.

ЗАНАЧКА ХАЛПИНА

В случае победы героев и Фэллера, Халпин вместе с ними отправится в центр города. Там он покажет им заднюю комнату своего магазина, где он хранит «качественный товар». С этого момента герои смогут найти здесь всё, что нужно им или Фэллеру (кроме невероятно большого количества дерева, патронов или оружия, устройств из каталога «Смит и Робардс» и всего, что покажется тебе неуместным, Маршал).

Прочти следующее:

Фэллер просто в ярости. Он кричит:
— И фсё это время они были здесь?!
После этого он хватает несколько молотков и гвозди, и немедленно возвращается к работе.

Тем временем Халпин продолжает попытки договориться с героями, надеясь выменять у них призрачную руду. Халпину удалось заполучить мнемомизатор Крамера и выяснить, как он работает. Поскольку устройству необходима призрачная руда, он предложил горожанам принимать её в уплату за товары.

Искушённые в таких вопросах персонажи или те, у кого был опыт работы с Агентством, должны пройти проверку внимания, чтобы заметить хитроумное устройство на полке с табличкой «не продаётся», где оно лежит вместе с несколькими личными вещами, которые Халпин прикарманил «на память».

В том случае, если герои предоставят Халпину необходимое количество призрачной руды, то он, ведомый своей непомерной жадностью, обязательно будет использовать мнемомизатор против них и горожан. Пусть и на короткое время, герои окажутся во власти созданного ими чудовища, которое непременно позаботится о том, чтобы всё их оружие оказалось под замком…

ГРАНТС-ПАСС
(СИНЬ ХУЭЙ-ХУАНЬ)

Изначально Грантс-Пасс был среднего размера городом, заселённым управляющими клерками и работниками службы безопасности Юнион Блу. Город заложили на Спорных Территориях чтобы поддержать попытку Юнион Блу войти на земли Народов сиу с юга. Это разозлило военачальника Айрон Дрэгон Чанга, и он послал юного самурая по имени Юань Цай избавиться от проблемы. Цай двинулся в путь с отрядом из двадцати бойцов, предвкушая славную победу.

Однако поездка по Спорным Территориям выдалась непростой. Из двадцати человек дорогу осилила всего дюжина. Стены города, построенные жителями для защиты от сиу, усложняли людям Чанга задачу. Железнодорожные воины, поразмыслив над сложившейся ситуацией, перед закатом подорвали динамитом ведущие в город рельсы вместе с лагерем путеукладчиков.

У Цая с его потрёпанной командой было мало шансов пережить прямую атаку на городские ворота, но все они были связаны долгом. Приготовившись с честью принять смерть, они выдвинулись. Когда же на закате воители подошли к городу с намерением осадить его, их ждал сюрприз — битва за Грантс-Пасс была в самом разгаре.

Когда Цай со своим отрядом прибыли в город, ворота были распахнуты настежь, а на улицах шёл бой не на жизнь, а на смерть. Похоже, Мина Девлин из Блэк Ривер тоже узнала о попытках Юнион Блу проложить дорогу в земли Народов сиу и решила воспрепятствовать этому. Она отправила нескольких ведьм, чтобы те подняли орды ходячих мертвецов, рассчитывая, что так это будет напоминать проделки Байу Вермилион.

Цай и его люди вынуждены были до самого рассвета драться бок о бок с оставшимися в живых сотрудниками службы безопасности Юнион Блу. Когда пыль улеглась, из охранников не осталось почти никого, а в глазах жителей Цай и его люди стали героями.

Вспомнив всех трудности, которые пришлось преодолеть по пути сюда, Цай решил, что судьба даёт ему новый шанс. Приказав своим бойцам отступить, он основал вместе с ними на северной окраине города новое поселение, которое назвал Синь Хуэй-Хуань.

Город сегодня

Регион: *Спорные территории*
Уровень страха: 2

Грантс-Пасс (включая Синь Хуэй-Хуань) — город противоречий. Старожилы до сих пор называют его по-старому, и немалая часть прежнего поселения осталась нетронутой. В южной части города полно свободного пространства и растительности. Верность

Грантс-Пасс (Синь Хуэй-Хуань)

идеям Союза сильна в людях, но верность своим домам всё же сильнее. Даже несмотря на то, что надежда стать станцией Юнион Блу оказалась несбыточной после того, как рельсовая магистраль Уосатч перегородила доступ, люди не собираются уходить и держатся за свою землю. Семьи успели пустить здесь корни, и город заслужил у путников, направляющихся на Запад, репутацию «тихой гавани». Кроме того «Пони-экспресс» использует его в качестве промежуточной станции.

Северная часть города Синь Хуэй-Хуань стала прибежищем китайских иммигрантов. Кое-где это место даже заслужило репутацию мифического рая для угнетённых китайцев-шпалоукладчиков. Многие дезертиры со службы в разных железнодорожных компаниях бегут именно сюда.

Синь Хуэй-Хуань продолжает стремительно расти, всё больше и больше напоминая густонаселённый китайский город. Дома и лавки громоздятся друг на друге, карабкаются по склонам низины, и людей здесь уже значительно больше, чем на южной окраине.

К сожалению, не все, кто ищет убежища, оказываются так уж добродетельны. Всё чаще сюда заявляются члены различных калифорнийских триад в надежде начать вести здесь свои дела. Опиумные притоны, о которых здесь когда-то даже и не слышали, уже потихоньку расползаются по городу. Южные ворота и по сей день стоят на прежнем месте, а вот северные пришлось перенести подальше, чтобы освободить место для новых поселенцев. По мере того, как город растёт, в нём растёт и напряжённое недоверие. Первые жители города держались друг

На что посмотреть

Ниже кратко описаны самые интересные места в Грантс-Пасс и Синь Хуэй-Хуань, отмеченные на карте.

Офис законника: отсюда Саймон Колин вершит правосудие и здесь же держат схваченных преступников.

Станция «Пони-экспресс»: Джонни Гомез присматривает за тем, чтобы всадники «Пони-экспресс» вовремя прибывали и отправлялись в путь. Он всегда держит руку на пульсе событий и знает, что и где произошло, а всё потому, что он шпион Чанга!

Железнодорожная станция: хотя рельсы отсюда по-прежнему уходят только на юг, надежда на возвращение Юнион Блу продолжает жить в сердцах многих горожан.

Салун «Ржавый костыль»: здесь можно промочить горло, а потому это излюбленное место встреч всех местных шахтёров и железнодорожников.

Дом Юань Цая: большое поместье в традиционном китайском стиле, огороженное и защищённое от вторжения, служит домом великому герою (а в глазах некоторых — великому злодею) Грантс-Пасс — Юань Цаю. Это место находится примерно в центре северной части города, на территории Синь Хуэй-Хуаня.

за друга, но сейчас каждый смотрит на соседа с подозрением.

Прошло несколько лет с тех пор, как Цай поселился в городе, и сейчас он, пусть и нехотя, стал его неофициальным главой. Одно лишь упоминание его имени способно урегулировать конфликт, частенько он лично поддерживает спокойствие на обеих сторонах. Тем не менее, с недавних пор жители, похоже, начали забывать былое, и власть Цая несколько ослабла. Некоторые из пришедших с ним людей теперь заняты своими собственными делами, намереваясь вырастить из этой пасторальной деревни личную империю.

Военачальник Чанг не забыл предательства Цая, как не забыла и Мина Девлин того, как он спутал ей карты. Не добившись успеха с прямыми атаками, бароны заслали в город своих шпионов, надеясь уничтожить его изнутри. Даже Юнион Блу, которая проиграла в гонке, ныне известной как первая Великая Железнодорожная война, подумывает о том, чтобы вернуться в Грантс-Пасс и продолжить строительство путей — возможно, даже подземных, подсмотрев через плечо Хельстромму. В любой момент мирное сосуществование может превратиться в ожесточённый конфликт — за чем выжидающе наблюдают сиу из-за пролегающей рядом границы.

Жители

Жители Грантс-Пасс и Синь Хуэй-Хуаня отличаются друг от друга не меньше, чем сами эти части города. Хотя с первого взгляда кажется, что города чётко разграничены, большинство жителей беспрепятственно бродят с севера на юг и обратно.

Местное ополчение под командованием Саймона Колина полностью состоит из добровольцев. Близость владений индейцев надёжно сплочает горожан. Все держатся друг

за друга, вопреки махинациям железнодорожных баронов.

Вот некоторые из наиболее заметных жителей города.

АННА КВИАНИ

Анна Квиани — тучная дама с раздутым самомнением. Её часто видят в южной части города (но никогда на севере, Боже упаси!), где она занимается тем, что отчитывает горожан за «неподобающее» поведение.

Самым страшным в её списке грехов является общение с «этими людьми», пусть она никогда напрямую не говорит, с какими именно. Она умелый провокатор и может заставить людей делать то, что ей нужно, силой слов или просто силой. В последнее время Анна всё чаще говорит, что городу не хватает «настоящего маршала», который смог бы навести порядок в Грантс-Пасс. Саймон не обращает на это внимания и списывает всё на её «итальянский темперамент» — Анна выходит из себя, стоит лишь заговорить на эту тему.

Конечно же, всё это — лишь удачная маскировка. Анна работает на Мину Девлин, которая не простила Цая за то, что тот разрушил её планы. Хозяйка Блэк Ривер послала одну из самых одарённых ведьм внести раздор в и без того неспокойную жизнь горожан. Она надеется, что когда Анна рассорит местных жителей, у неё появится возможность уничтожить город на глазах у Цая.

Анна всеми силами старается посеять раздор. Она всегда доброжелательна к путникам, которые пришлись не по нраву Саймону.

Анна Квиани: используй характеристики главы культа из «Книги Маршала». Добавь навыки *запугивание* d8, *провокация* d8, черту *железная воля* и силы *стрела*, щит и *полёт* (всё верно, она одна из лучших ведьм Мины).

ДЖОННИ ГОМЕЗ

Основные занятия управляющего путевой станцией «Пони-экспресс» Джонни Гомеза — доставка посылок и уход за лошадьми.

На первый взгляд кажется, что Гомез — более приземлённая копия Саймона Колина. Джонни, всегда неброско одетый, заслужил уважение жителей и известен в южной части города как честный судья в спорах. Он всегда тепло отзывается о горожанах, даже о таких вздорных, как Анна.

Благодаря этому никому и в голову не приходит, что Гомез может оказаться шпионом военачальника Чанга, хотя именно так оно и есть. Следя за всем, что происходит в городе и за его пределами, он имеет доступ к важной информации. Кроме того, занимаясь почтой лично, он может быть уверен, что инструкции Чанга никто не перехватит. Иногда он не гнушается использовать своё положение, чтобы какое-нибудь письмо «затерялось», если это пойдёт на пользу городу.

В последнее время инструкции от Чанга приходят всё реже, а те, что есть, не содержат особых указаний. Гомез опасается, что Чанг задумал массивное наступление и оставил его за бортом.

Джонни Гомез: используй характеристики горожанина из «Книги Маршала», добавь черту *харизматичный*.

КАНГИ ЮХАМАНИ, ВОРОНИЙ ХОДОК

Канги Юхамани — живое доказательство того, что сиу не забыли о городе, построенном у границ земель, которые викаса считают своими. Попытки взять город силой закончились для индейцев неудачей, ровно как для Чанга и Девлин (хотя в неудаче последних частично и виноваты индейские воины, атаковавшие те отряды, которые должны были принести возмездие в Грантс-Пасс).

Вороний Ходок — молодой и гордый индейский воин, у которого есть хитроумный план. Проникнув в город и оставшись в северной его части, он воспользовался невежеством бледнолицых и замаскировался под китайского иммигранта. Хотя большинство китайцев быстро раскрыло его, мало кто из них придаёт этому значение. Таким образом он получил возможность шпионить и по возможности передавать информацию своим собратьям.

Однако Ходок — не просто сиу, он ещё и последователь Ворона. Жизнь в городе бледнолицых даёт ему доступ к их оружию в тайне от викаса. Открыв для себя эту возможность, он устроился учеником к китайскому оружейнику, мастерская которого находится неподалёку от центра города. Ходок не только учится собирать оружие, которым планирует снарядить последователей Ворона, но также иногда прикарманивает особо мощные стволы из тех, что поступают в город.

В последнее время Ходок занимается тем, что вызнаёт у путников, прибывших в город, информацию об их маршруте и передаёт её ожидающей неподалёку группе налётчиков. Они не мешают людям входить в город, но сильно осложняют задачу тем, кто вознамерится покинуть его.

Канги Юхамани: используй характеристики индейцы-ветерана из «Книги Маршала». Добавь навыки *лазанье* d6, *взлом* d6, черту *вор*, а также замени изъян *клятва старых путей* на изъян *клятва (служить братству Ворона)*.

ЛИВЭЙ ЦЗИНЬ

Цзинь — один из людей Цая, переживших нападение ходячих мертвецов на Грантс-Пасс. Впрочем, сам Цзинь больше не считает себя «человеком Цая» и вместо этого бесконечно предан себе и своим пациентам. Он отрёкся от насилия и начал новую жизнь Принеся обет пацифизма, он оставил былую жизнь.

Он знает, какие тайны хранит мудрость наследия Китая. Благодаря крепкому телосложению Цзинь выглядит достаточно грозно. Кроме того, он лучший доктор в городе и использует для врачевания все доступные ему знания и методики. Даже Анна Квиани, пусть нехотя, но обращается к нему время от времени.

Преданный идеям даосизма Цзинь часто делится своим мировоззрением с пациентами. Он рассказывает людям о том, как Нефритовый Император слепил людей из глины и оставил их сохнуть на солнце. Пролившимся дождём некоторые из них были испорчены, и именно поэтому болезни способны проникать в человеческий организм. В подвале Цзинь установил множество алтарей, каждый из которых посвящён одному из небесных владык. Наблюдать за его работой одно удовольствие, он даже может позволить кому-то из героев осмотреть самые интересные свои алтари.

Цзинь начинает подозревать, что с парой горожан что-то не так, а именно — с Квиани и Юхамани. Если героям удастся его разговорить, то он наверняка выведет их на один из множества заговоров, целью которых является уничтожение Грантс-Пасс. Пока ему не с кем поделиться подозрениями, даос хранит молчание, наблюдая за тем, как растёт город, и его меч и доспехи продолжают собирать пыль.

Ливэй Цзинь: используй характеристики железнодорожного воина (Айрон Дрэгон) из «Книги Маршала», добавь навык *лечение* d8, черту *бугай* (*стойкость* становится равна 7) и замени изъян *дурной характер* на *пацифизм (крупный)*.

САЙМОН КОЛИН

Саймон Колин — один из немногочисленных работников Юнион Блу, переживших битву за Грантс-Пасс. Теперь он правая рука Цая, исполняет обязанности маршала и является главой местного ополчения. За последние несколько лет им с Цаем удалось добиться спокойствия в городе. Может, Юань Цай и известен как непобедимый мастер рукопашной, но как стрелок Колин не знает равных.

Высокий, подтянутый, с напомаженными усами Колин всем своим видом напоминает истинного лондонского джентльмена, каким и был его прадед. Он чрезвычайно вежлив, прекрасно воспитан и в миг нашпигует тебя свинцом (с извинениями), если тебе взбредёт в голову нарушить покой горожан или напасть на город. Преданность Колина Цаю безгранична, и можно даже подумать, что они были знакомы задолго до встречи в Грантс-Пасс.

Благодаря своим навыкам дипломата, Саймон отлично справлялся с самыми разными проблемами, но происходящее в городе в последнее время ускользнуло от его внимания. Законник, ощутивший, что теряет почву под ногами, — удручающее зрелище. Сейчас он относится ко всем посторонним суровее обычного, подозревая угрозу в каждом. К сожалению, он недалёк от правды — шпионы уже проникли в город и начали сеять разлад, надеясь пошатнуть хрупкий мир.

Саймон Колин: используй характеристики стрелка ветерана из «Книги Маршала».

ЮАНЬ ЦАЙ

В Грантс-Пасс Цай пережил духовное преображение. Он уже не так молод, как в первые свои годы здесь, но по-прежнему хорош в бою. При этом за его атлетичным телосложением скрывается острый ум. Когда он решил остаться в городе, ему было видение, подобное тем, что бывают у военачальника Чанга, только куда более светлое. Его мечта о месте, в котором люди разных национальностей живут бок о бок и работают вместе, превратила его из головореза в лидера.

Но время берёт своё, и даже Цаю от него не уберечься. Его огорчает мысль о том, что первые годы существования Синь Хуэй-Хуаня могут так и остаться его лучшими временами, а от мечты о мирной жизни, поначалу воцарившейся здесь, приходится отказаться из-за всё растущего недоверия людей друг к другу. Вдобавок к этому, постоянные попытки железнодорожных баронов прибрать город к рукам и набеги сиу приводят к растущим волнениям. Многие уже ожесточились бы, но Цай по-прежнему сохраняет надежду на лучшее.

Юань Цай: используй характеристики мастера боевых искусств из «Книги Маршала», добавь черты *совершённое кунг-фу (коготь орла)* и *совершённое кунг-фу (богомол)*, а также изъян *клятва (принести мир в Синь Хуэй-Хуань)*.

Слухи

Ниже перечислены сюжетные линии, в которых герои могут поучаствовать в Грантс-Пасс и Синь Хуэй-Хуане. Вот короткая зарисовка, с которой можно начать, Маршал.

Осада призраков

Месторасположение: *Грантс-Пасс*
Уровень страха 2

Тот, кто селится на границе с индейскими землями без разрешения сиу, непременно навлекает на себя их гнев. Жители Грантс-Пасс отказались покоряться (как индейским викаса, так и Вашингтону), а значит и к ним это относится. Ситуацию осложняет ещё и то, что Грантс-Пасс постоянно находится под давлением военачальника Чанга и Мины Девлин. В настоящее время все они готовы разнести город на части и давно сделали бы это, не мешай им его прочные стены и отважные ополченцы.

С ЧЕГО ВСЁ НАЧАЛОСЬ

Когда Джошуа Чемберлен посылал своих людей в Грантс-Пасс, он чётко дал понять, что город должен стать для них домом, способным защититься как от сиу, так и от любого другого врага. Напутствие славно послужило поселению, даже учитывая, что пришлось построить двое ворот для поездов, проходящих через город. Теперь же, лишившись указаний Чемберлена и присутствия Юнион Блу, оборона несколько ослабла.

И настал момент, которого сторонники Ворона ждали так долго. Канги (Вороний Ходок), сидя в городе, обеспечил окрестным последователям Ворона стабильный приток современного вооружения. Сейчас их запасы достаточно велики, чтобы совершить полноценный налёт на город. Даже этим юным воинам ясно, что лучше всего нападать сейчас, когда город беззащитен.

В качестве последних приготовлений Канги решил осмотреть городские стены изнутри, чтобы найти слабые места. Когда дело дошло

до упомянутых выше железнодорожных ворот, у него родилась идея о том, как доставить в город отряд быстро и незаметно.

ПРИЗРАКИ НАПАДАЮТ

Для героев это означает, что одним из вечеров в Грантс-Пасс они услышат крики и стрельбу, сопровождающие налёт индейцев. Выскочив на улицу, герои увидят сиу, учиняющих погром в городе, а затем бесследно исчезающих.

Если бы не застрявший в стене томагавк, сгоревший склад и дырки от пуль, то всё можно было бы списать на дурной сон. Канги же начинает говорить всем и каждому о том, что на город напали «духи сиу», оскорблённые тем, что так много чужаков живёт на их «священной земле».

К счастью, хорошим шпионом Канги оставался ровно до того момента, пока не открыл рот. Стоит ему начать распускать слухи, и любой толковый сыщик мигом отследит их до источника. Чтобы сделать это, потребуется как минимум одна успешная проверка *уличного чутья* (2).

Сойдёт и проверка *выслеживания* (–2). В этом случае герои наткнутся на заметённые в спешке следы, уводящие к железнодорожным воротам. Это даст персонажам возможность определить место следующего нападения (пусть сами решат, как действовать) или попытаться выследить открывшего ворота, что, опять же, приведёт их к Канги.

Не слишком важно, удастся ли отважным стрелкам раскрыть секрет Канги. Захватив в плен, перебив или оттеснив нападающих, они спасут Грантс-Пасс и получат новых смертельных врагов в лице последователей Ворона.

Фальшивые духи сиу (по 2 на героя): используй характеристики индейца-ветерана из «Книги Маршала», замени изъян *клятва старых путей* на *изъян клятва (служить братству Ворона)*.

КАЛЬВЕРТОН

История Калвертона началась скромно, когда канадец по имени Эрик Калвер приобрёл 4800 акров земли за сумму в $ 40000. Начав строительство на берегах Миссисипи, Калвер надеялся превратить этот город в крупный речной порт для транспортировки грузов по территории Конфедерации. Удобное расположение города на берегу делало его удачным проходным местом и должно было привлечь сюда потенциальных торговцев.

Увы, Калвер никак не ожидал, что разразится война Севера и Юга, и уж тем более представить не мог, что его город захватят пираты.

Джозеф Бакли, известный своей жестокостью и преданностью Союзу, положил глаз на Калвертон, решив, что из него выйдет отличная база для налётов на маршруты поставок южан — как водные, так и сухопутные.

Бакли был непревзойдённым тактиком и, кроме того, умел из всего извлечь выгоду. Сместив прежнего мэра — Калвера — и поставив на все ключевые должности верных людей, он стал «консультантом по делам морской торговли» и поселился в городе под именем Карлтона Смита. Бакли решил, что добьётся большего, спрятавшись на виду, вместо того, чтобы пытаться содержать островную базу, как это в своё время делал Жан Лафит.

Бакли организовал немало успешных налётов на земли Конфедерации, всегда отступая в Калвертон. Местные жители не жаловались, поскольку дела Бакли приносили в город немало денег и товаров для открытой торговли, не говоря уж о подпольной. На сам Калвертон пираты никогда не нападали, так что сюда прибывало всё больше торговцев и дельцов.

Ходили легенды о том, что Бакли обладает чудесной способностью избегать поимки. От рассказчика к рассказчику байки становились всё красочнее, постепенно делая Бакли одной из самых сверхъестественных фигур в глазах Юга. Говорили, что его корабль, «Синий гиббон», может исчезать прямо на глазах у преследователей, самого же Бакли кое-кто называл слугой Дьявола. Нет ничего удивительного в том, что Бакли с командой

и сами охотно распространяли эти слухи, уверенные, что это пойдёт на пользу их репутации и успеху.

После объявления о прекращении огня продолжающие шириться байки достигли ушей Техасских рейнджеров. Сыграло роль и то, что во время войны Бакли нападал на некоторые их лагеря.

Первый рейнджер, который объявил на Бакли охоту, бесследно сгинул. Дальнейшее расследование указало на то, что Карлтон Смит и Бакли-пират — один человек, и на Калвертон обрушился Ад. Следующий рейнджер в игры не играл и просто затопил все корабли, стоявшие в порту, потом собрал свой отряд и ринулся искать Бакли. В ходе перестрелок, которые длились несколько дней, рейнджер с командой уничтожили всех сторонников Бакли, оставив его в одиночестве.

Сам виновник этих событий укрылся в городской лавке, рассудив, что уж здесь-то хватит запасов, чтобы держать оборону, и приготовился ждать своих охотников. Через пару дней пароходом прибыл «полковой оркестр» рейнджеров, который принялся безостановочно играть моряцкие мелодии, чтобы выманить пирата. Окружённый и оставшийся без команды Бакли, как говорят, повесился в своём убежище, только бы не слышать больше разудалых песен-шанти.

Легенды, впрочем, и по сей день утверждают, что Бакли был слишком злобным, чтобы умереть в петле, так что довершить дело пришлось рейнджерской пуле. Горожане пытались просто жить дальше, но тень мрачной славы Бакли-пирата накрыла Калвертон на многие годы. Причина в том, что слухи, которые Бакли и его команда распространяли в народе, и впрямь имели отношение к реальности, и благодарить за это надо Жнецов.

На что посмотреть

Вот самые знаменитые и любопытные места в Калвертоне и его окрестностях, отмеченные на приведённой здесь карте.

Театр-варьете Ченсера: здесь ты сможешь насладиться модными развлечениями вроде выступлений певцов и танцовщиц, одноактовых пьес, мюзиклов и комедий.

«Калвертонский оракул»: офис популярной в округе газетёнки, в котором обычно можно найти подающего надежды репортёра Честертона Уорда.

Пиратские туры Флойда: хотя это предприятие и является одной из главных причин недовольства горожан, Флойд Брок продолжает проводить прибыльные туры по местам боевой славы пирата Бакли.

Гавань: порт Калвертона — один из торговых центров на Миссисипи, а заведует им управляющий Монро Вагонер.

Опера: оперный дом, владелицей и управляющей которой является мисс Генриетта Дешен, даёт представления, удовлетворяющие вкусы самых взыскательных горожан.

Ратуша: здесь судья Хиткли́ф Критенден вершит правосудие, а отцы города изобретают очередной способ сделать Калвертон столицей КША.

Город сегодня

Регион: *река Миссисипи*
Уровень страха: 2

Калвертон — город Конфедерации, всеми силами старающийся увеличить свою значимость. Дважды Калвертон претендовал на звание столицы КША, и дважды городу не удавалось хоть сколько-нибудь продвинуться в этом начинании, несмотря на пятитысячное население. Однако жизнь всё так же продолжает кипеть, и растущий город-порт ежедневно привлекает новых людей.

Любой, кто явится в Калвертон с просторов Запада, будет удивлён его плотно застроенными улицами. Может, это и не самый крупный город Запада, но он во много раз превосходит большинство крохотных городишек, разбросанных вдоль пыльных дорог.

Калвертон всегда стремился быть как все, только лучше. Если становится известно о каком-то достижении другого города, местные власти убеждают кого-нибудь немедленно добиться того же здесь, но в двойном размере. Иногда этот трюк срабатывает, в остальных случаях итогом становится феерический провал, но, в любом случае, такие события всегда привлекают внимание общественности.

Экономика Калвертона сильно зависит от туристов, привлечённых легендой о Бакли-пирате. Предприимчивые горожане очень быстро сделали из продажи вещей знаменитого флибустьера (часто поддельных) стабильный источник дохода и даже проводят экскурсии по «пиратской бухте».

Странствующие артисты, шоу уродов и цирковые труппы часто останавливаются здесь, считая город подходящим местом

для выступлений, но не задерживаются надолго. Жизнь в Калвертоне кипит круглосуточно, город всегда готов похвастаться пьесами, концертами и даже оперными представлениями, в подтверждение того, что это культурное и утончённое место.

Среди прочих городских примет цивилизации — газета «Калвертонский оракул», которая пытается соревноваться с «Эпитафией», печатая материалы о странном и необъяснимом. Пока тираж «Оракула» достаточно мал, а статьи далеко не так впечатляющи, как у тумстоунских коллег. Заполняя страницы банальностями и фельетонами, здешний ведущий репортёр Честертон Уорд на пару с редактором всё ещё надеется отыскать свою сенсацию и громко заявить об этом.

Несмотря на криминальное прошлое, сегодня Калвертон известен безжалостным обхождением с преступниками. Здешний главный судья, Хитклиф Критенден, суров, кровожаден и не знает пощады. Жестокость вынесенных им приговоров частенько в разы превосходит тяжесть содеянного подсудимыми. Он обожает давать осуждённым ложную надежду, предлагая в обмен на свободу невыполнимые задания. В результате некоторые городские законники просто перестали арестовывать людей за мелкие провинности, полагая, что излишне рьяный судья, готовый дать на отсечение руку (причём не свою!), лишь бы покарать пьяного драчуна — это всё-таки перебор.

Бакли оставил Калвертону мрачное наследие, и речь далеко не только о суровых приговорах судьи Критендена. Расцветшая в период пиратского правления теневая торговля и по сей день жива в тёмных закоулках и речных пещерах под городом. Здесь можно купить или продать абсолютно всё, если ты знаешь нужные имена и готов платить достойную цену.

Жители

Жители Калвертона похожи на свой город — такие же колоритные и шумные. Многие зарабатывают на туристах, вовсю постигая ремесло продажи воздуха доверчивым чужакам. Это большое поселение, так что здесь полным-полно чиновников всех мастей, от членов городского совета до маршала с помощниками. Но так или иначе, городом владеет дух прошлого, из-за чего местным жителям время от времени бывает не так уж просто довериться.

ЧЕСТЕРТОН УОРД

Честертон Уорд — эталонный молодой борзописец. Всегда стильно одетый он носит очки и шляпу, под которой прячет от непогоды изящную короткую стрижку. Честертон сильно выделяется на фоне остальных горожан. С карандашом и блокнотом наготове Уорд, кажется, ни секунды не сидит на месте. Острый ум и начитанность позволяют ему откапывать невероятное количество информации, чтобы всесторонне рассмотреть любое происшествие. В «Оракуле» его статьи — одни из самых популярных.

Честертон Уорд скрывает целых два больших секрета. Во-первых, настоящее имя репортёра — Шарлотта Уорд. Она выдаёт себя за мужчину из-за того, что газеты отвергали первые её очерки до тех пор, пока вместо имени она не начала подписывать их как «письма редактору». А во-вторых, она одна из детей Бакли-пирата. Так что Шарлотта не только пытается заработать себе на хлеб ремеслом газетчика, но также ищет истину о том, куда же её отец спрятал всё награбленное перед смертью.

Честертон Уорд: используй характеристики горожанина из «Книги Маршала», добавь *смекалку* d8, навыки *расследование* d8, *убеждение* d8, *уличное чутьё* d8, а также черты *привлекательность* и *исследователь*.

ФЛОЙД БРОК

Флойд — один из калвертонских предпринимателей и вечный источник беспокойства судьи Критендена и других сынов Юга. Флойд управляет несколькими «пиратскими турами», которые привлекают в город толпы туристов. Всем назло наряжаясь в перешитый мундир армии Севера, в своих рассказах он изображает Бакли благородным антигероем, в первую очередь — разведчиком Союза и гением тактики, и только потом — кровожадным бандитом. Нет ничего странного в том, что большей части населения не по душе то, как Флойд Брок переиначивает историю их города.

Катая туристов по гавани, Флойд заканчивает тур в небольшой пещере, где, по его словам, хранится обломок корпуса «Синего гиббона». На самом деле это обычный кусок обшивки, на котором Брок намалевал буквы «ний гиб» и закинул в пещеру.

Также в собственности у Брока имеется «Подлинный музей пиратства и сувенирная лавка» рядом с портом, где продаются деревянные щепки под видом обломков «Синего гиббона» и прочее подобное. Флойд не меньше четырёх раз продавал доверчивым любителям истории «ту самую верёвку, на которой повесился Бакли-пират». Несмотря на свои тёмные делишки, при свидетелях Брок действует только честно, чтобы избежать обвинений со стороны Критендена.

Флойд Брок: используй характеристики горожанина из «Книги Маршала», добавь навыки *судовождение* d8, *убеждение* d8, *маскировка* d8.

ХИТКЛИФ КРИТЕНДЕН

Критенден даже больше, чем «висельный судья». Его титул звучал бы скорее как «судья- отрубить-им-руки», «судья-расстрелять» или «судья-пытать-и-четвертовать». Ну и иногда он просто судья, как ни удивительно. Благодаря своим приговорам этот полноватый коротышка стал одним из наиболее могущественных представителей власти и, без всякого сомнения, самым устрашающим человеком в городе. Даже остальные судьи стараются не связываться с ним, не желая встречаться потом в зале суда.

Фанатичная преданность Критендена делу обусловлена личным интересом. Секрет, который он оберегает сильнее всего, заключается в том, что он незаконнорождённый сын Бакли-пирата. Унаследовавший отцовские кровожадность и безжалостность судья надеется, что сможет оправдать себя, «наставив

на путь истинный» всех до одного преступников в Калвертоне.

Хитклиф Критенден: используй характеристики горожанина из «Книги Маршала». Добавь навыки *запугивание* d8, *провокация* d8, черты *железная воля*, *командный голос*, *сила личности* и *воодушевление*, если ему придётся встретиться с героями. Кроме того, у него есть изъяны *мрачная тайна* и *жажда крови* (это, впрочем, ни для кого не секрет).

ЛУМИС "ДИКИЙ ГЛАЗ" ХАТТИ

Дикий Глаз Хатти — именно тот человек, к которому ты пойдёшь, когда тебе понадобится нечто, отсутствующее в открытой продаже. Если искомое вообще существует, и его можно купить, украсть или скопировать, то у Хатти всегда найдётся «один человечек», способный это сделать. На чёрном рынке Калвертона он как рыба в воде — всегда знает в какую дверь и в каком особом ритме постучать, чтобы получить нужную вещь. Но всё это, конечно же, не бесплатно…

Между тем, Хатти — не просто парень со связями. Он также работает посредником по найму, и при необходимости быстро найдёт тебе толковых стрелков, готовых за пару монет обойти пару законов. Он до идеала отточил умение находить нужных людей, интуитивно отыскивая особый подход к каждому.

По иронии судьбы, Критенден стал главным подспорьем в делах Хатти, поскольку жестокость судьи наводит ужас на многих горожан. Хатти часто использует репутацию Критендена в качестве оправдания своих преступлений. Он любит повторять: «В этом городе честь есть только у подлеца».

Лумис Хатти: используй характеристики горожанина из «Книги Маршала», добавь навыки *убеждение* d8, *уличное чутьё* d10 и черты *полезные связи (чёрный рынок)*, *пройдоха*, *харизматичный*.

Мрачная тайна (мелкий изъян): в вашем прошлом осталось нечто компрометирующее. Если этот факт становится известен широкой общественности, персонаж немедленно получает –2 к *харизме*.

МОНРО ВАГОНЕР

Вагонер занимает должность управляющего портом Калвертона и из всех городских чиновников имеет едва ли не самый стабильный источник дохода. Преступники давным давно знают, что войти в порт Калвертона или покинуть город по воде, избежав досмотра, можно, всего-то сделав небольшое пожертвование в пользу начальника порта.

Монро Вагонер коррумпирован до мозга костей и всегда ищет личную выгоду, снимая сливки буквально со всего, до чего дотягивается. Всю бухгалтерию он ведёт лично ради уверенности в том, что никто не обнаружит скрытого между строк.

Вагонер — бывший матрос, однако он не распространяется, под чьим флагом ему довелось ходить в прошлом. Это здоровяк шести футов ростом, с широченными плечами. Своей грозной внешностью он пользуется, чтобы запугивать тех, кто отказывается платить ему долю, или начинает задавать слишком много вопросов.

У Вагонера есть один поистине огромный секрет. На самом деле он никто иной, как печально известный Бакли-пират. Судя по всему, байки о том, что верёвки оказалось маловато, чтобы убить Бакли, и впрямь правдивы — а может, их сделали правдой Жнецы. Так или иначе, знаменитый пират выбрался из-под земли, намереваясь вернуть себе власть над Калвертоном, который всегда считал своей собственностью.

Монро Вагонер: см. Бакли-пират на стр. 138.

Слухи

В Калвертоне полно возможностей ввязаться в приключения. Вот тебе пара вариантов, Маршал.

Обычное преступление?

Месторасположение: *Калвертон*
Уровень страха 2

Начинай эту историю, когда путники заселятся в местный отель и заметят, что в приёмной необычайно много калек. Прочти следующее:

Человек, сидящий у стойки, нянчит перевязанную руку с отрубленной кистью. Другой ковыляет на костылях, морщась от боли при каждом шаге. Вы видите старуху со свежей повязкой через глаз и уличных беспризорников с забинтованными руками. Чем дольше вы смотрите, тем больше увечных людей замечаете.

Дикий Глаз

Через пару минут заявится Дикий Глаз Хатти и примется отвечать на вопросы героев, вне зависимости от того, задавали они их или нет. Он говорит:

— *Заметили бедолаг, а? Это всё жертвы Критендена и его банды законников. Однорукого поймали за кражей хлеба для семьи. Колченогий? Ему раздробили колени за то, что пнул человека в кабацкой драке. Критендена тут ненавидят все добрые люди.*

Едва заметив сочувствие героев, Хатти поведает ещё одну историю. Указав на одинокую фигуру человека в углу, полностью поглощённого своей выпивкой, он объясняет:

— *Это доктор Фелтон, врач и изобретатель. Как раз работал над новым устройством. Чудесным устройством. Чтобы заглядывать в тело пациента, не разрезая его. Шумит, правда, ужасно, и соседи постоянно жаловались. Судья Критенден конфисковал прибор и все записи доктора после нескольких жалоб.*
Жалко его, доктора. Он всего-то пытался помочь людям. Сердце разрывается, когда понимаешь, что работа всей его жизни потеряна.
Урезонить Критендена не выйдет, но может найдутся храбрецы, которые хотя бы помогут вернуть доктору его чудесное изобретение? Вы, ковбои, случайно не знаете, кого это предложение могло бы заинтересовать?

В том случае, если герои проявят заинтересованность, он продолжает:

— *Я знаком с одним из приставов, и он набросал мне план места, где хранят устройство. Нужна всего-то пара ловких ребят, которые смогут забрать его во время смены караула в десять вечера.*

Задание принято

Осмотрительные герои наверняка заподозрят неладное, но пьяный доктор, сидящий в углу, подтвердит, что каждое слово Хатти — чистая правда. Если герои примут решение помочь ему, то Хатти поблагодарит их и предложит встретиться в полночь у гостиницы. Затем он извинится, сказав, что должен помочь своему (уже явно набравшемуся) «другу» добраться до комнаты.

На первый взгляд может показаться, что добыть устройство не так уж сложно. На карте Хатти отмечено место, где в деревянном заборе, окружающем арестплощадку судьи Критендена, есть дыра. Само устройство находится практически сразу у ворот, накрытое

брезентом. Здоровенная махина весит больше трехсот фунтов, но к основанию приделаны колёсики. Успешная проверка *силы* (минимум *сила* d6) позволит безо всякого труда толкать её.

Само устройство выглядит как две плиты толщиной восемь дюймов, удерживаемые снаружи штангами на расстоянии двух футов друг от друга. Между плитами никаких деталей нет, и становится ясно, что туда полагается вставать пациентам. Успешная проверка *безумной науки* или подходящего знания позволят тем, кто достаточно умён, понять, что это большая грубая фотокамера (ну, или герои могут узнать это, прочитав лежащее на приборе руководство).

НЕКОТОРЫЕ СЛОЖНОСТИ

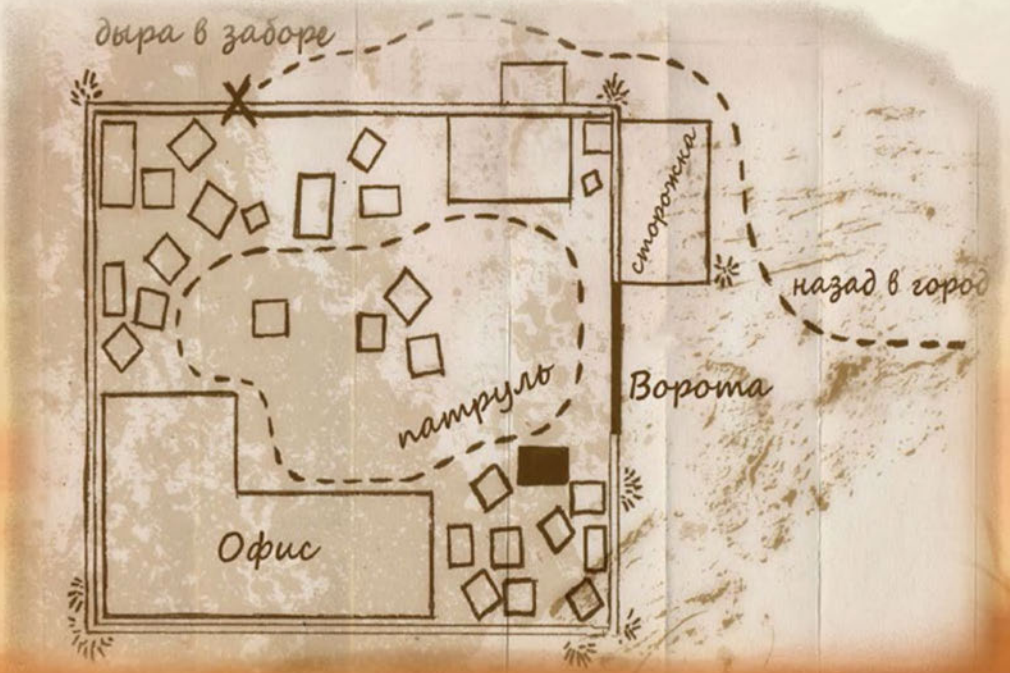
Добраться до прибора — это одно, а вот доставить его в гостиницу вместе со всеми записями доктора — совсем другое дело. Существует риск, что приставы Критендена или помощники маршала в патруле заметят героев. Каждый из похитителей должен пройти проверку маскировки против внимания помощников (те считаются пассивными охранниками).

Помощники маршала (2): используй характеристики стрелка из «Книги Маршала». Они вооружены двустволками, и у каждого при себе 6 запасных патронов.

ПЕРЕДАЧА

В аллее за гостиницей героев поджидает Хатти и ещё несколько человек, готовых увезти хитроумное устройство. Едва появляются герои, он быстро говорит:

— *Хорошая работа. Теперь надо бы доставить это доктору в лабораторию для сохранности.*



Он будет отвлекать отряд болтовнёй сколько возможно. Его помощники тем временем грузят прибор в небольшой фургон, и если их не остановить, скрываются.

Проверка внимания позволит заметить нервозность Хатти. На самом деле, у него на примете есть покупатель, готовый выложить немалую сумму за чудесное устройство.

Если попытаться воспрепятствовать Хатти, он постарается договориться, предлагая достать всё, что могут позволить его связи, лишь бы выпутаться (и, возможно, давая чуть больше времени своим подельникам). Если же герои направятся прямо к сообщникам Хатти, те скажут, что для драки им маловато платят и просто сдадутся.

Лумис Хатти: используй характеристики горожанина из «Книги Маршала», добавь навыки *убеждение* d8, *уличное чутьё* d10 и черты *полезные связи (чёрный рынок)*, *пройдоха*, *харизматичный*.

Сообщники (4): используй характеристики горожанина из «Книги Маршала», но со значением *силы* d8.

НАВОДИМ ПОРЯДОК

Неважно, что сделают персонажи, они в не самой простой ситуации. Если они решат передать Хатти и устройство приставам или маршалу, то им, скорее всего, и самим придётся сознаться в преступлении. Решив перестрелять сдавшихся, они также привлекут нежелательное внимание.

Хатти предлагает героям вернуть устройство законному владельцу и обещает больше не пытаться обмануть их. В обмен на свою свободу он готов раздобыть для героев одну вещь, которую только они пожелают, если это позволят его связи — подробности определи сам, Маршал.

Возвращение «Синего гиббона»

Месторасположение: *Калвертон*
Уровень страха 3

Все в Калвертоне судачат о том, что «Синий гиббон» вернулся из подводной могилы и охотится за кораблями с живыми командами. Уровень страха в городе поднимается до 3, пока кто-нибудь не разгадает эту зловещую тайну.

СЕНСАЦИЯ! СЕНСАЦИЯ!

В паре мест по городу уличные мальчишки продают свежий номер «Оракула». Заинтересовавшимся предлагается побороться за награду, объявленную ведущим корреспондентом газеты Честертоном Уордом тому, кто подтвердит или опровергнет слухи о корабле-призраке. Предоставившему доказательства будет предложен выбор — $ 100 или годовой абонемент в местную оперу. Ну, и само собой, победитель получит подписку «Оракула».

Порасспросив в округе и получив успех при проверке *уличного чутья*, герои могут узнать историю «Синего гиббона». Рассказы «очевидцев» — пьянчуг и полночных гуляк — несколько затрудняют процесс отделения правды от выдумки. См. врезку Слухи и сплетни.

ИССЛЕДОВАНИЕ РЕКИ

В том случае, если герои решат расследовать, что случилось с недавно затонувшими судами, они наткнутся на лагерь людей, пытающихся выследить печально известный корабль-призрак. Большинство любителей

страшных историй лягут спать ближе к полуночи. Тем из героев, кто останется на ногах, прочти следующее:

К вашему изумлению, из тумана появляется корабль. Он выглядит прогнившим и кажется, не видел ремонта долгие годы, а на борту его красуется отчётливая надпись «Синий гиббон». Ослепительные огни вспыхивают в глубине щелистого корпуса, свет омывает берег, а затем судно медленно уходит под воду.

Любой, кто обладает навыком судовождения, или вообще имел когда-либо отношение к судоходству (бывший кораблестроитель или моряк), получив успех при проверке общедоступных знаний, поймёт, что эта посудина никак не должна держаться на плаву. При подъёме можно также узнать, что это даже не корабль, а нечто, поддерживаемое снизу, так как при движении конструкция не покачивается на волнах.

ТАЙНАЯ БУХТА

Если герои решат отправиться следом за кораблём, их ожидает открытие. При успешной проверке внимания (–2), они замечают небольшую естественную бухточку и пещеру примерно в двух милях к северу от города на противоположной стороне реки. Искатели приключений прибудут как раз, когда фальшивый «Синий гиббон» поднимется из-под воды и войдёт в пещеру. Если у героев есть с собой лодка или они прибыли по воде, проблем у них не возникнет. В противном случае не останется ничего, иначе как добираться вплавь.

Прочти следующее.

Голоса эхом отдаются в пещере. Вы видите двух человек, приближающихся по тропинке вдоль кромки воды. Они быстро маскируют вход в пещеру брезентом, покрытым грязью и листвой. Во время работы они негромко переговариваются:

— Корабль должен быть рядом. Все говорят, что он затонул именно здесь.

— Ты сказал, ещё примерно миля. На дне полно неисследованных мест.

— Найдём, не переживай. Не может быть столько работы впустую.

Слухи и сплетни

Кроме представленных здесь слухов в городе могут гулять и другие, но вот тебе несколько для начала, Маршал. За каждый успех и подъём, полученные при проверке уличного чутья, герои узнают одну из перечисленных ниже сплетен.

Смерть из глубин: «Синий Гиббон» мог передвигаться под водой, внезапно выныривая перед носом у своих жертв и разнося их в щепки. Большая часть свидетелей сходится на том, что корабль появляется только после полуночи, сияя призрачными огнями, примерно в полумиле на север от порта.

Призрак пирата: местные жители убеждены в том, что в городе можно встретить призрак Бакли-пирата, который ищет свои потерянные сокровища.

Месть Бакли: другие уверены в том, что призрак Бакли хочет отомстить Рейнджерам, загнавшим его в могилу.

Потерянные сокровища: многие высказывают предположения насчёт того, где находится потерянное сокровище пирата Бакли или что там можно найти, но абсолютно все уверены, что тайник находится на дне реки.

Склад Союза: говорят, что пират Бакли спрятал неплохой запас вооружения где-то неподалёку от Калвертона: винтовки, орудия, патроны и порох. До сих пор никто не находил ничего похожего.

Придонный тральщик

Таинственный меценат, имя которого не должно произноситься, пугает грабителей куда сильнее, чем герои. На самом деле это Монро Вагонер, а точнее — Бакли-пират, которому удалось позаимствовать батискаф у безумного учёного из Солт-Лейк-Сити и доставить его в Калвертон. Вагонера не заботит, в какую передрягу попадут эти парни — на самом деле, чем больше будет шума, тем лучше — лишь бы легенда о пирате Бакли продолжала жить.

Уск/ПС: 5/10 (4/8 под водой); стойкость: 10/2; экипаж: 2/+2; стоимость: $ 18000.

Примечания: может пройти до пятидесяти миль по поверхности на одном фунте призрачной руды. Запасов кислорода одному человеку хватит на четыре часа

Неполадка: при критическом провале судовождения механизм батискафа выходит из строя, нанося 3d6 урона в пределах среднего шаблона. В зависимости от повреждений, команда и пассажиры могут оказать в смертельной опасности (например, остаться под водой без возможности всплытия).

Если на игральной кости, соответствующей судовождению, выпадает 1 (вне зависимости от результата на диком кубике), котёл подлодки перегрелся и содрогается от давления. Пилот и пассажиры получают 2d6 урона. Кроме того, батискаф отключается и становится непригоден для использования до тех пор, пока не будет починен, что требует проверки ремонта и 2d6 раундов.

Если возмущённые герои решат немедленно поговорить по душам с этими джентльменами, то окажется, что те готовы с оружием в руках встать на защиту своего маленького заговора. Если же проследить за парочкой, незнакомцы приведут героев к спрятанной в кустах на юге вёсельной шлюпке, на которой они намерены вернуться в Калвертон.

Заговорщики (2): используй характеристики пирата Лабиринта из «Книги Маршала».

Если загадочных заговорщиков удастся победить, а потом при помощи запугивания, убеждения или провокации заставить говорить, они прольют свет на происходящее. Они выслеживали корабли с ценным грузом, устраивали на них диверсии, а затем с помощью своего удивительного судна грабили останки на дне. Ни при каких обстоятельствах они не раскроют имени своего информатора и только скажут, что в городе есть «благодетель», который помогал им и настоял на том, чтобы их корабль выглядел как «Синий гиббон».

Последствия

Заглянув в пещеру, дотошные сыщики найдут фальшивый «Синий гиббон». Это четырёхместный батискаф с фальшивой надстройкой (см. врезку). Кроме того, наверху установлен прожектор, благодаря которому пассажиры могут видеть в мутной воде.

Тайна раскрыта, герои могут сообщить об этом Честертону Уорду и выиграть в состязании «Оракула» или отправить заговорщиков в тюрьму. Или и то, и другое, если захотят.

Судьба мародёров не завидна — они предстанут перед судом Критендена и в итоге окажутся на виселице. Уорд от лица «Оракула» выдаст героям причитающуюся им награду, и в следующем номере появится статья под заголовком «Новые пираты Калвертона».

ЖОЗЕФИНА

Историей основания Жозефина сходна с множеством поселений Запада. Уставшие скитаться поселенцы просто решили наконец остановиться. Основателем стал Манфред Амслер, которому заснеженные пики напомнили родную Швейцарию. Постепенно небольшое поселение превратилось в город в европейском стиле, и Манфред, окончательно влюбившийся в своё детище, назвал его в честь своей дочери.

Рыжеволосая красавица поначалу чувствовала себя в горах как дома, большую часть времени проводя в прогулках с друзьями. Но спустя несколько лет её постигла странная хворь. Примерно тогда же Манфред начал строительство нового дома для своей семьи со всеми новейшими удобствами и явным недостатком окон.

Жозефину же, казалось, подменили, и никто не мог понять, что произошло с той милой жизнерадостной девушкой, которая когда-то приехала сюда со своей семьёй. В городе шептались, что она сильно побледнела и показывается лишь изредка, на утренней или вечерней заре. Сюрпризом для горожан стало и объявление Манфреда о том, что его

дочь выходит замуж за человека «с далёкой родины», судя по внешнему виду, страдающего тем же недугом, что и Жозефина. Впрочем, в конце концов шум улёгся, а фамильный особняк унаследовали дальние родственники Жозефины, в нагрузку переняв и её причуды.

По мере того, как сюда стягивались охотники за дичью и пушниной со всей округи, город превращался в важный торговый перекрёсток. Многие поняли, что здесь крутятся большие деньги, и вскоре Жозефину наполнила шумная суета. Несколько сотен людей, привлечённых обаянием старосветского стиля или торговлей мехами, живёт здесь сегодня.

Любопытно, что с церквями здесь как-то не задалось. Не то, чтобы люди отказались от веры — просто со всеми городскими церквями происходят дурные вещи. Пожары, удары молний, локальные оползни и нечто, принятое горожанами за стаю волков, раз за разом стирали местные дома Господа с лица земли.

Сейчас строить новые церкви никто даже не пытается.

Город сегодня

Регион: *Тихоокеанский Северо-Запад*
Уровень страха: *3*

Жозефина — полная противоположность тому, что обычно ожидаешь увидеть в городе на Северо-Западе. Обычно здешние поселения выглядят полузаброшенными, однако Жозефина и по сей день гордо несёт своё непорочное имя. Люди здесь энергичны, громогласны и редко бывают неприветливы. Гостеприимство и добросердечие расцветают

в домах среди пышных сугробов. Случайно донёсшийся голос овцы или коровы может заставить поверить в то, что с Дикого Запада ты перенёсся в Европу. Конечно же, всё это лишь иллюзия, но иллюзия настолько правдоподобная, что её с лёгкостью можно принять за чистую монету.

Амслеры не обладают официальной властью, однако на деле полностью контролируют жизнь в Жозефине. Джолин и Штефана Амслеров нечасто можно встретить в городе, но одно лишь упоминание их имён способно утихомирить любую толпу. Редко кто переходит им дорогу дважды. Появление их роскошной кареты на улицах заставляет горожан примолкнуть и быстро захлопнуть ставни и двери. Почти все свои дела Амслеры ведут через слуг, лишь изредка приглашая кого-нибудь отобедать с ними.

В этих местах всё ещё есть на чём сделать деньги, так что некоторые отправляются в Жозефину, лелея прекрасные мечты. Торговля с коренными жителями Тихоокеанского Северо-Запада — дело крайне прибыльное, и Жозефина часто становится местом подобных сделок. Разнообразие и обилие дичи в округе привлекает тех, кто заинтересован в торговле мехами и кожей, а потому охотники сделали город своим пристанищем. Здесь часто останавливаются следопыты и картографы, направляющиеся в горы и ведомые жаждой приключений.

Войдя в город впервые, путешественник поразится царящей на улицах чистоте, а потом восхитится букетом ароматов. Основатели города так любили свою родину, что во множестве кафе и гостиниц до сих пор подают швейцарские блюда. Сыры, рёшти, колбаски и, конечно же, шоколад! Мало кому довелось покинуть город голодным или недовольным

Жители

Увидев людей в Жозефине, среднему жителю Дикого Запада сложно будет не провести параллелей с Восточной Европой полувековой давности. Морозец румянит щёки, прохожие кутаются в объёмистые тёплые шубы. Несмотря ни на что, люди кажутся радостными и довольными. Но присмотрись и поймёшь, что годы правления Амслеров поселили в глазах горожан тревогу, пусть и скрытую за маской дружелюбия.

Арнбьёрг Кнутсен

Арнбьёрг — гордый владелец гостиницы «Скачущий олень» — одного из самых популярных заведений Жозефины. Не будь он абсолютно лыс — как две капли напоминал бы Санта-Клауса. Крупный и громогласный человек он непрестанно сыплет байками и шутками, стремясь развлечь своих гостей. Единственное, что может стереть улыбку с его лица, — упоминание конкурентов.

Его заведение, славящееся своими колбасками из оленины и сельской кухней, начало терять популярность, когда в городе открылась первоклассная таверна «Олений рог». Все только

На что посмотреть

Ниже перечислены самые интересные уголки Жозефины, отмеченные на приведённой здесь карте.

Поместье Амслеров: возведённый на холмах неподалёку от Жозефины этот дом в швейцарском стиле стал фамильным гнездом семейства Амслеров и рассадником зла.

Таверна «Олений рог»: этим заведением, крайне популярным среди охотников, заправляет Эрлинг Годмундссон по прозвищу Хорёк. Это скорее питейная, но и перекусить здесь тоже можно.

«Пушнина Хобстона»: Грегори Хобстон, бывший раб, предоставляет в своей лавке услуги таксидермиста и торгует меховой одеждой.

Гостиница «Скачущий олень»: это прелестное заведение, которым управляет Арнбьёрг, одно из самых популярных в городе.

Салон «Милашка»: всем здесь заправляет Эва Вестберг. На самом деле за фасадом салона красоты и цирюльни скрывается обычный бордель. Тот, кто холодными ночами страдает от одиночества, помимо ванны и бритья сможет найти здесь утешение иного рода, если предложит достойную цену.

и говорят о тамошних восхитительных колбасках, приготовленных по «секретному рецепту». Арнбьёрг подозревает, что с этим новым деликатесом не всё чисто, и не упускает случая упомянуть, что мясо не может быть такими сладкими без патоки или сахара…

Арнбьёрг Кнутсен: используй характеристики горожанина из «Книги Маршала».

Эрлинг "Хорёк" Годмундссон

Эрлинг не только владелец таверны «Олений рог», но и опытный охотник. В отличие от Арнбьёрга, он скрытен и молчалив. Долгое время, в секрете от всех и вдали от города, Эрлинг разрабатывал своё особое блюдо, рецепт которого известен только ему одному. Его называют «Хорьком» из-за характерной внешности и тёмных жёстких волос, напоминающих звериную шерсть.

Если Эрлинг и появляется в Жозефине, то только для того, чтобы проведать таверну или продать шкуры Грегори Хобстону. Всем известно, что у него есть жильё на втором этаже «Оленьего рога», но он там почти никогда не бывает. Те, кому довелось встречаться и общаться с Эрлингом, описывают его как человека грубого и подозрительного, в противоположность остальным жителям Жозефины.

Эрлинг Годмундссон: используй характеристики солдата из «Книги Маршала».

Эва Вестберг

Там, где есть шахтёры, торговцы и охотники, быстро возникают и бордели. Одни действуют не скрывая от горожан рода своих занятий. Другие, как, например, заведение Эвы, склонны вести дела аккуратнее. Для всего города «Милашка» остаётся салоном красоты и цирюльней, где всегда рады посетителям. На самом же деле мужчины, которые приходят сюда помыться и побриться, уходят почти такими же неухоженными, какими и были.

Эва ведёт роскошную жизнь. Она обладает первозданной красотой, кожа её отдаёт фарфоровой белизной. Светлые волосы она аккуратно убирает назад и внимательно следит за чистотой своих нарядов. Когда она прохаживается по своему заведению, общаясь

с клиентами, может показаться, что она не идёт, а парит.

Неудивительно, что женщина её положения хранит множество секретов, особенно учитывая, что Эва всегда в центре внимания. Она старается убедить окружающих в том, что её дела никак не связаны с Амслерами. Но на самом деле хозяйка «Милашки» — глаза и уши Амслеров, она выявляет потенциальных жертв, чтобы хозяева города могли утолить свою нечестивую жажду (см. далее).

Эва Вестберг: используй характеристики горожанина из «Книги Маршала», добавь навык *убеждение* d10 и черты *харизматичный* и *привлекательность+*.

ГРЕГОРИ ХОБСТОН

Грегори — отзывчивый и энергичный человек. Он был рад поселиться в Жозефине после того, как сбежал из рабства с Юга во время Гражданской войны. В городе Грегори обожают, а его лавка таксидермиста и меховщика «Пушнина Хобстона» известна на всю округу. Здесь всегда полно торговцев, покупателей и приятелей владельца.

Грегори обеспокоен поведением Джори Хелграмма (см. далее). Он и раньше встречал людей с таким же взглядом одержимого охотника, и ему хорошо известно, что ничем хорошим это не кончается. Хелграмм же считает, что своим успехом Грегори обязан сделке с Амслерами, и в этой сделке, по его мнению, торговля мехами ни при чём. В любом случае, обстоятельства сложились таким образом, что эти двое избегают встречаться, что стало причиной пересудов.

Грегори Хобстон: используй характеристики горожанина из «Книги Маршала».

ДЖОЛИН АМСЛЕР

Давай-ка сразу проясним, Маршал, Джолин Амслер и Жозефина Амслер — это одно и то же лицо. Наконец-то ты узнаешь всю правду.

Однажды, во время одной из своих горных прогулок, невинная девушка обнаружила целую груду человеческих костей. Увидев столько останков, она гадала, что за сила могла сотворить такое. Насколько неудачным было это решение, Жозефина поняла, лишь когда явился Мифос — порождение легендарного графа Дракулы, — и он был далеко не в восторге от вторжения в его обитель.

Мифос сделал Жозефину одним из своих «чад», наделив её вампирской силой и надеясь сделать своей бессмертной невестой. Она же вместо этого нашла способ убить его и разделила дар вечной жизни с путником, которого встретила на дороге.

Проклятый край

Буколические фермы, леса, горные кряжи и заснеженные холмы, окружающие Жозефину, манят путников своей красотой. Но из-за чего-то, что местные называют попросту «проклятием», здесь неосторожных подстерегает куда больше порождений зла, чем в иных местах. Брось d6, а потом обратись к приведённой ниже таблице, чтобы узнать, что бродит вокруг городских границ… Или даже успело пересечь их.

d6	Результат
1	2d6 волков*
2	1d6 полуволков
3	горный кот
4	1d6 кладбищенских волков
5	чинук
6	матёрый волк*

*см. «Дневник авантюриста»

Её хрупкое тело скрывает невероятную мощь, а в моменты ярости в глазах девушки вспыхивают кроваво-красные огни. Несмотря на крайнюю вспыльчивость, Жозефина достаточно умна. Она питается исключительно теми, кто находится в городе проездом, и никогда не трогает горожан. В крайних случаях она использует для этих целей животных или (если больше ничего не остаётся) кого-то из местных жителей, чьё исчезновение никто не заметит.

Джолин считает город своей собственностью, в конце концов, он носит её имя. Она делает всё возможное, чтобы сохранить это место таким же, как во времена её юности. Но жуткие твари являются сюда из промёрзших пустошей куда чаще, чем хотелось бы. Быть может, Жнецам просто не нравится, что одно из созданий ночи не стремится подкармливать их людским страхом?

Джолин Амслер: см. стр. 135.

ДЖОРИ ХЕЛГРАММ

Джолин и Штефан Амслеры — не единственные опасные жители города, явившиеся из Старого Света. Есть ещё Джори Хелграмм. Один из немногих горожан, помимо оружия на поясе он открыто носит цепочку с серебряным крестом на шее. Ходя по тавернам и гостиницам, он высматривает приезжих, пытаясь опознать в них угрозу или возможных союзников.

Джори следит за Амслерами, инстинктивно чувствуя их нечистую природу, но не имея доказательств. Хелграмм знает, что однажды кто-то из них оступится, и тогда он будет готов искоренить чудовищ и спалить их особняк дотла. Недавно ему в руки попал дневник, записи в котором сделаны на неизвестном языке, укрепивший его подозрения, так как на последний странице он нашёл очень старый рисунок, изображающий Джолин Амслер.

Джори Хелграмм: см. стр. 139.

ШТЕФАН АМСЛЕР

Амслер — не настоящая фамилия Штефана. Впрочем, настоящей он уже не помнит. Джолин (она же Жозефина) очаровала его с первого взгляда, и он полностью отдался её власти. С тех пор он носит её фамилию, чтобы в городе всегда находился Амслер.

До встречи с Джолин Штефан был простым охотником, о чём напоминает его коренастое и жилистое телосложение. Его тёмные волосы падают на глаза, в которых вспыхивает огонёк ненависти, стоит лишь кому-то появиться рядом с Джолин. Штефан готов на всё ради неё, всегда одет с иголочки и старается ни на миг не терять бдительности.

Однако стараться — не значит делать. Штефан будто бы всегда не к месту. Кроме того, он далеко не так разборчив в выборе жертв, как Джолин, чем рано или поздно навлечёт на себя серьёзные проблемы

Штефан Амслер: см. стр. 136.

Слухи

Множество возможностей ввязаться в закрученные истории скрываются по всей Жозефине. Можешь начать с этих авантюр, Маршал.

ОХОТНИК НА МУШКЕ

Учитывая количество бродящих вокруг чудовищ, человек, достаточно смелый, чтобы охотиться на них, быстро станет городским героем. Но это занятие, как и полагается, сопряжено со смертельной опасностью.

За каждую ночь, которую герои проводят

вне города, вытяни карту действия и обратись к таблице Проклятый край (см. врезку). Если вытянута фигурная карта, удвой количество существ. Если тебе достался джокер, сделай проверку по таблице дважды и также удвой количество врагов.

Конец истории Амслеров

Месторасположение: *Жозефина*
Уровень страха 3

Используй этот сюжет, если готов раскрыть истинную историю Жозефины, начав при этом в городе новую эру. В этом случае твоим героям придётся идти по следу голодных вампиров.

С ЧЕГО ВСЁ НАЧАЛОСЬ

Недавно бывший охотник на чудовищ Джори Хелграмм заполучил дневник Манфреда Амслера от своего контакта в Сиэтле. Текст в дневнике зашифрован, и Хелграмм почти отчаялся разгадать его. Он подозревает, что там содержится описание тайны Джолин. Манфред, конечно же, знал, во что превратилась его дочь, но не сумел заставить себя покончить с ней. В результате он проклял город, обрекая его на нескончаемый ужас, из-за чего в округу и стягиваются чудовища.

РАССТАНОВКА

Однажды, выйдя из гостиницы ночью, герои столкнутся со Штефаном Амслером. Прочти следующее:

Достопочтенный Штефан Амслер приостанавливается, выйдя из лавки Грегори Хобстона. В руках он бережно держит новое соболье пальто. Глядя на вас свысока, он презрительно говорит: «Прочь с дороги!»- после чего садится в ожидающий его экипаж.

Фамильный герб

Фамильный герб семейства Амслеров размером примерно с ладонь аккуратно вышит на платке. Три золотые оленьи головы на синем поле с белым шевроном. Если показать платок Грегори Хобстону или Эве Вестберг, они предоставят героям всё, что те попросят, и что ты, Маршал, сочтёшь уместным (включая «особые услуги» в салоне «Милашка»).

«Пушнина Хобстона»: хозяин лавки радушно поприветствует гостей и посоветует им посетить салон «Милашка». Хобстон может дать героям некоторую информацию о семействе Амслеров, — в частности, о тех, что сейчас управляют городом. Также он посоветует им держатся подальше от Джори Хелграмма, который, по его словам, не более, чем «старый дурак», компания которого сулит друзьям Амслеров одни лишь неприятности.

Салон «Милашка»: для Эвы фамильный герб Амслеров — секретный знак. За тем, кто принёс платок, она будет следить особо. Будь уверен, девочки доложат хозяйке о каждом шаге героев, а сама она приложит все усилия для того, чтобы убедить гостей остаться в салоне до самого вечера. Эва постарается предоставить Амслерам всю доступную информацию о том, как вооружены герои и чего от них стоит ожидать. Гостей постараются отвлечь горячими ваннами и новыми нарядами. Когда они вернуться, Эва радушно предложит постирать их вещи и вернуть после ужина, надеясь использовать эту возможность для того, чтобы обезоружить твоих стрелков.

В любом случае, она сообщит Амслерам всё, что ей удастся узнать. Эта информация даст Штефану и Джолин возможность придумать как можно более коварный план.

Амслер будет игнорировать любые подначки со стороны героев и продолжит идти к экипажу (хотя, конечно же, отреагирует на проявление насилия).

Штефан Амслер: см. стр. 136.

В тот момент, когда будет казаться, что сцена подошла к концу, скажи игрокам следующее:

Чуть проехав, грохоча колёсами по мощёной мостовой, карета останавливается. Штефан выходит из неё и приближается к вам.

— Я должен извиниться за своё поведение, — говорит он. — Вероятно, я выпил слишком много вина сегодня. Прошу, позвольте мне загладить это недоразумение.

Приглашаю вас присоединиться ко мне и моей возлюбленной супруге за ужином в нашем особняке завтра вечером. Интересная компания, восхитительное угощение и разнообразные напитки будут извинением за мои плохие манеры.

Должен заметить, однако, моя Джолин предпочитает соблюдать официальность. Несомненно, в салоне «Милашка» или лавке Хобстона вам помогут подобрать костюмы. — Он протягивает вам платок, украшенный фамильным гербом. — Это избавит вас от необходимости платить за одежду. Ждём вас завтра к семи часам вечера!

Сказав так, Амслер садится в карету, которая с грохотом скрывается из виду. Герои, вероятно, захотят пройтись по магазинам перед тем, как отправиться на ужин. В любом случае, взгляни на врезку Фамильный герб.

ПОДОЗРИТЕЛЬНЫЙ ОХОТНИК

Когда герои вернутся в гостиницу, у входа их будет поджидать Джори Хелграмм. Прочти следующее, когда он подходит к одному из них:

Крупный незнакомец, навалившись на трость, появляется из тени и хватает тебя за грудки. Он яростно сверкает глазами и источает запах виски.

— Тебе приходилось сражаться с ними, с этими потусторонними созданиями. Я чую это в тебе. И всё же ты до сих пор жив. Позволь мне предупредить тебя. Тех, кто якшается с Амслерами, ждёт страшная расплата. Они исчезают навсегда.

Это всё Амслеры, с ними что-то не так. Я никак не пойму, что именно. Но у меня есть книга, и в ней точно найдётся ответ.

Незнакомец выслушает всё, что ему расскажут герои, но сам делиться информацией не желает. Проигнорировав все вопросы, Хелграмм скроется во мраке.

Джори Хелграмм: см. стр. 139.

ОРУЖИЕ – ДЛЯ НЕВЕЖД

Если твои герои согласятся воспользоваться услугами заведения Эвы, она пришлёт своих девочек развлечь их до ужина. Работницы Эвы готовы удовлетворить любую потребность гостей (да, абсолютно любую!), но, что самое главное, они доставят им приличные костюмы.

Забрав грязную одежду, Эва уберёт оружие героев как можно дальше, и изо всех сил постарается сделать так, чтобы они этого не заметили. Любой стрелок, пройдя проверку внимания, сразу же поймёт, что его пушка исчезла. Любому, кто поднимет шум, Эва скажет:

— Если вы настаиваете, то, конечно же, я верну вам оружие. Но вы должны знать, что это просто неприлично появляться на званом ужине при револьвере.

Любой, кто и после этого будет настаивать на том, чтобы ему вернули оружие, тут же получит его назад. Само собой, Эва сразу же пошлёт одну из своих девочек в особняк Амслеров, чтобы та сообщила обо всём хозяевам.

ВРЕМЯ УЖИНА

Когда гости закончат мыться и прихорашиваться, прибудет карета, готовая доставить их в поместье Амслеров. Оказавшись там, они смогут при помощи успешной проверки внимания заметить, что дом построен в довольно необычной манере. Позволь тем из героев, которые уже имели дело с носферату или другими вампирами, пройти проверку смекалки. Получив успех, догадливый стрелок поймёт, что даже днём сюда проникало бы очень мало солнечного света — все окна закрыты плотными гардинами и шторами.

Молодая девушка, та самая, которую Эва отправила сюда раньше, чтобы предупредить Штефана, встретит героев у дверей. Их проводят в весьма торжественно и старомодно обставленный обеденный зал.

Штефан Амслер тепло приветствует их и знакомит со своей супругой — Джолин. Все приступают к изысканному ужину, во время которого хозяева ведут с гостями светскую беседу. Штефан Амслер явно много путешествовал, хорошо знаком с Мистическим Западом и способен говорить о нём часами. Для тебя, Маршал, это отличная возможность подбросить героям парочку намёков на заготовленные сюжеты и интересные места, а также использовать правила интерлюдий (см. «Дневник авантюриста»).

МЕСТЬ ОХОТНИКА

Этому ужину не суждено закончится благополучно. Пока герои наряжались в шикарные костюмы, Хелграмм совершил прорыв и сумел разгадать шифр Манфреда Амслера. Раскрыв этот простой и страшный секрет он, не теряя ни секунды, отправляется в особняк.

Когда светская беседа подойдёт к концу, и ты будешь готов к финальному акту, прочти следующее:

После восхитительнейшего ужина, для вас, возможно, лучшего за последние годы, и прямо перед десертом, вы слышите где-то в доме грохот и треск. Затем — несколько громких ударов.

Штефан натянуто улыбается и спрашивает:

— Что, во имя всего святого, там происходит?

Двери обеденной залы распахиваются настежь. В дверном проёме вы видите Хелграмма, направившего револьвер прямо в грудь Штефану.

— Вот и настал твой последний день, дьявольское отродье! — громогласно восклицает он.

После этой фразы сдай карты действий.

Джолин умоляет героев остановить Хелграмма, утверждая, что тот не в себе. Штефан подыгрывает ровно до тех пор, пока не будет атакован. Когда Джори откроет стрельбу (а он сделает это при первой же возможности), Штефан, не обращая внимания на раны, яростно выкрикивает:

— Вот, значит, как всё повернулось. Что ж, мне даже нравится. В конце концов, вас не зря пригласили на ужин. Вы главное блюдо!

Штефан бросается на противников, первым делом намереваясь убить Джори Хелграмма, а затем — хорошо откормленных героев. Когда Штефан ввяжется в драку, Джолин попытается скрыться, переходя к бою только оказавшись загнанной в угол, и в этом случае она опасный враг. Верные слуги Амслеров присоединятся к бою в следующем раунде.

Слуги Амслеров (по 2 на героя): используй характеристики стрелка из «Книги Маршала». Слуги Амслеров вооружены одноствольными дробовиками и ножами Боуи.

Джолин Амслер: см. стр. 135.

Джори Хелграмм: см. стр. 139.

Штефан Амслер: см. стр. 136.

Если Джолин удастся избежать столкновения, то будь уверен, она скроется, обратившись волком или летучей мышью. И конечно же, герои ещё встретятся с ней! Так или иначе, когда бой закончится, Хелграмм поделится тем, что ему удалось узнать из дневника Амслера. Если же Джори окажется при смерти, то последним, что он сделает, будет передача дневника героям.

Сладкое мясо

Месторасположение: *Жозефина*
Уровень страха 3

Знаменитые колбаски Эрлинга Годмунсдоттира готовятся при использовании одного очень особенного ингредиента: Хорёк охотится на сасквочей и стаскивает трупы в хижину недалеко от Жозефины. Там он разделывает благородных существ, чтобы затем приготовить. Любому гурману будет интересно узнать историю деликатеса Эрлинга.

Громкий скандал

Проходя по Мэйн-стрит, герои видят ссорящихся посреди дороги Эрлинга и Арнбьёрга (см. стр. 61-62). Небольшая кучка зевак уже собралась поглазеть на разворачивающий спектакль. Прочти следующее:

— *Вор! Ты украл мой рецепт рёшти!, — кричит Арнбьёрг.*

— *Твоих разваренных макарон? — отвечает ему Эрлинг, — Да кому он сдался, твой рецепт? Ты просто завидуешь тому, что мои колбаски лучше!*

— *Да как я могу завидовать твоим колбаскам, когда ты даже не говоришь из чего они сделаны?*

Толпа ротозеев вокруг спорщиков продолжает расти.

Поболтав с собравшимися горожанами и успешно пройдя проверку уличного чутья, герои выяснит, что всё дело в колбасках — невероятно вкусных колбасках! — которые подают в «Оленьем роге». Вражда длится уже несколько месяцев. Тем временем, повара продолжают браниться. В итоге можешь прочесть героям следующее:

— *Если ты не можешь определить мясо на вкус, может, тебе спросить совета у настоящего повара? — провозглашает Эрлинг, а затем удаляется обратно в «Олений рог» и захлопывает за собой дверь.*

— *У настоящего повара? Настоящего!? — выкрикивает Арнбьёрг. — Если вы, парни, хотите увидеть настоящего повара, приходите в «Скачущий олень»!*

С тем он разворачивает и отправляется в своё заведение, зовя за собой вас и всех прохожих.

ГОСТИНИЦА "СКАЧУЩИЙ ОЛЕНЬ"

Голодные герои могут выбирать между «Скачущим оленем» и «Оленьим рогом». В первом случае прочти им следующее:

В Гостинице «Скачущий олень» полным-полно народу, множество ароматов дразнит ваше обоняние, а с кухни пахнет и вовсе божественно. Арнбьёрг кажется повеселевшим. Он и его жена обслуживают довольных посетителей.

Заметив героев, Арнбьёрг обрадуется новым гостям и предложит им любое блюдо за полцены. В разговоре он может рассказать героям часть истории города в качестве вступительной речи. И хотя одно лишь упоминание Эрлинга или «Оленьего рога» делает его мрачным, хорошее настроение возвращается к нему почти моментально. Он говорит:

— *Никто не знает, из какого мяса Эрлинг делает свои колбаски. Он готовит их за городом, а охотится только по ночам. Это вам не кажется странным? Казалось бы, со всеми этими волками, воющими в холмах на луну, ночная охота — дело опасное.*

Арнбьёрг не знает никаких полезных подробностей, но всегда готов угостить посетителей вкусным десертом и весь день напролёт может болтать о кулинарии.

ОЛЕНИЙ РОГ

В «Оленьем роге» дела обстоят помрачнее. Прочти игрокам следующее.

В дверях вы сталкиваетесь с недавними посетителями, которые негромко обсуждают слишком скромный выбор блюд. Официантка, пытаясь исправить положение, объявляет:

— *Эрлинг уже готовит новую партию, пожалуйста, возвращайтесь к нам завтра утром!*

Официантка не может сказать ничего интересного вашим героям и не даст никакой информации об Эрлинге, но предложит им заглянуть к завтраку, когда сам хозяин будет на месте.

Герои могут пройти проверку *выслеживания*, чтобы отыскать покинувшего город Эрлинга. Недавний снегопад делает поиски следов на первой миле пути проще, проверка совершается с +4, поскольку сапоги колбасника оставили отчётливые отпечатки.

На второй и третьей милях след начинает резко и часто менять направление, то и дело обрываясь на каменистых осыпях и в ручьях. Эрлинг слегка осторожничает, так что результаты проверок выслеживания теряют описанное ранее преимущество. Хотя Эрлинг и хитёр, но он не ожидает, что кто-то будет следить за ним, а потому не запутывает следы. К несчастью для героев, леса, холмы и растительность сделали большую часть работы за него.

ПАХНЕТ ВКУСНО!

Примерно в трёх милях от Жозефины герои чувствуют запах сочного жареного мяса, принесённый ветром. Для того, чтобы отыскать отсюда хижину, не требуется никаких проверок, однако стоит задуматься о маскировке. Соверши проверку внимания за Эрилинга, — находясь в своей хижине, он всегда считается активным охранником.

Заметив нарушителей, Эрлинг выбежит им навстречу. Одетый в окровавленный мясницкий фартук он немедленно примется палить из ружья!

Эрлинг Годмундссон: дикая карта. Используй характеристики солдата из «Книги Маршала». Он вооружён двустволкой и носит в кармане 4 запасных патрона.

ХОРЁК ЗВЕРЕЕТ

Эрлинг не собирается умирать, а потому сдастся, получив хотя бы одно ранение. В хижине героев ожидает ужасное зрелище. Повсюду разложены здоровенные мохнатые части тел, и бурые шкуры, а также примитивные каменные инструменты. При допросе Эрлинг сознаётся, что охотился на величественных сасквочей ради мяса. Он утверждает, что в первый раз попробовал мясо сасквоча, спасаясь от голодной смерти, но оно так ему понравилось, что он не смог остановиться.

После разговора прочти следующее:

Кажется, больше от Эрлинга ничего не добиться. Пока он говорит, вы внезапно замечаете, как изменяется его внешний вид и сам он становится всё крупнее. Зубы и пальцы удлиняются, тело будто бы разбухает и покрывается чёрной шерстью. Похоже, скоро верёвки будут не в состоянии его удержать. Перед вашим взором предстаёт по-настоящему огромная злобная тварь!

Прямо на глазах у героев Эрлинг превращается в смертельного врага сасквочей — вендиго! Все, кто видят это, должны пройти проверку *храбрости*, после чего можешь сдавать *карты инициативы*, Маршал.

Вендиго-Эрлинг (1): используй характеристики вендиго из «Книги Маршала».

После того, как бой будет закончен, героям придётся решить, что сказать жителям Жозефины — и говорить ли вообще. Ясно лишь одно: Арнбьёрг не будет оплакивать своего главного конкурента, какой бы ни оказалась причина его исчезновения.

ХОУП ФОЛЛС

Порой город возникает в единственном на всю округу пригодном для жизни месте. Окружённый мёртвой иссушенной пустыней Хоуп Фоллс — как раз из таких городов. Самый настоящий нетронутый оазис. Названный в честь водопадов, которые дают жизнь здешним растениям, город стал идеальным местом для путников, которым требуется подлечить мозоли от седла, прежде чем вновь пуститься в дорогу.

Одно лишь наличие воды не делает место подходящим для города, но тут сыграла роль обнаруженная неподалёку богатая медная жила. А первая же волна шахтёров принесла с собой салуны, бордели и преступность. Вскоре Хоуп Фоллс ступил на скользкую дорожку превращения в очередную колыбель ужасов Мистического Запада. Когда старатели отыскали ещё и залежи призрачной руды, жители Хоуп Фоллс окончательно воспряли — теперь-то, думали они, благодаря потоку добытчиков и денег, город начнёт развиваться, пусть даже это приведёт и к росту преступности.

Радость омрачило внезапное появление ещё одного города, Шелтонсвиля, прямо возле месторождения призрачной руды, на которую горожане возлагали свои надежды. Строительство обещанной жителям Хоуп Фоллс линии Байу Вермилион закончилось, не начавшись, вместо этого путеукладчики устремились к Шелтонсвилю. Большинство шахтёров последовало примеру железнодорожников. Очень быстро население Хоуп Фоллс истаяло с нескольких тысяч до восьми сотен человек.

Многие шахтёры плюнули на добычу меди, рассудив, что куда более редкая и дорогая призрачная руда сулит больше выгоды. Оставшиеся молятся, чтобы эта жила побыстрее иссякла, вернув людей в Хоуп Фоллс. Немногие станут отрицать, что если и дальше так пойдёт, скоро Хоуп Фоллс станет городом-призраком. Последним лучиком надежды для горожан остаётся силовая установка Альдо Дерринджера.

Город сегодня

Регион: *Дикий Юго-Запад*
Уровень страха: *4*

Вопреки всем невзгодам, стойкие жители Хоуп Фоллс не собираются оставлять город. Пусть сегодня он лишь тень своего прошлого, этот город — дом для целеустремлённых (кто-то сказал бы «упрямых» или «твердолобых») людей. Горожане не намерены позволить так запросто согнать себя с места, покуда ревущие водопады обеспечивают возможность растить урожай, разводить скот и получать крохи комфорта, доступные во владениях Смерти.

Неспешная жизнь в глуши, вдали от суеты современных городов, близка здесь многим. Но, конечно же, за прошедшее время в городе появились и несогласные с этим, и один из них — амбициозный изобретатель Альдо Дерринджер.

Альдо — дальний родственник Генри Дерринджера, создателя карманного пистолета, названного в его честь. Скорее учёный,

нежели оружейник, Альдо привлекает к себе внимания одной своей фамилией. Местные счастливы иметь в городе «знаменитость», пусть Дерринджер и ведёт себя как последний ублюдок.

Альдо придумал и воплотил в жизнь проект силовой установки Хоуп Фоллс, которая должна кардинальным образом изменить жизнь горожан, если ему удастся заставить её работать. Машина Альдо конкурирует с уже существующим генератором Ниагара Фоллс, штат Нью-Йорк, но работает куда эффективнее при меньших затратах. Электричество, производимое ревущими турбинами Альдо, — одно из наиболее заметных преимуществ жизни в Хоуп Фоллс.

На станции работает немало местных, которые чувствуют себя обязанными городскому безумному учёному. Он снабдил округу электрическими светильниками и вентиляторами по невероятно низким ценам или вообще бесплатно — в конце концов, ему всё равно платят за электричество. Сейчас ведётся строительство линий электропередач, чтобы начать снабжать электричеством и Шелтонсвиль.

И всё же многие считают, что именно Дерринджер и станция повинны в части городских бед. Ходят слухи о странном человекоподобном механическом чудовище, которое бродит по ночным улицам и примерно раз в месяц похищает зазевавшегося прохожего. Шепчутся и об опасностях электроэнергии, способной до хрустящей корочки поджарить человека, коснувшегося «живого провода». Большинство местных жителей просто

пожимает плечами и не обращает внимания на байки, которые, по их мнению, распространяются завистливыми жителями других городов (читай: Шелтонсвиля).

Горожане довольно гостеприимны, может быть, даже слегка чересчур. Приезжему на улицах будут улыбаться и пожимать руку совершенно незнакомые люди. Когда герои прибудут в город, их, вероятно, встретят с любопытством и обязательно в красках распишут преимущества идеи осесть в Хоуп Фоллс. Городские окраины полны участков с покинутыми ветхими домами, любой из которых можно недорого приобрести. Учитывая, насколько выигрывает буйно цветущий оазис по сравнению с окружающей пустыней, это предложение может показаться весьма заманчивым.

Жители

Жители Хоуп Фоллс — воплощение образа суровых покорителей фронтира. Кроме того, они любят свой дом и искренне желают городу процветания. И если то, что ты делаешь или говоришь, не впишется в их картину мира, тебя вежливо, но непреклонно попросят заткнуться или удалиться.

Альдо Дерринджер

Это, пожалуй, самый знаменитый житель Хоуп Фоллс. Альдо уже давно одержим идеей проявить себя и выйти из тени своего знаменитого родственника. На людях он появляется с неизменной сигарой в зубах и в дорогих и стильных нарядах. Собственный внешний вид занимает Альдо куда больше, чем этические вопросы. Единственное, что он ценит по-настоящему — его работа и следующий приём пищи, причём именно в таком

На что посмотреть

Вот наиболее известные и интересные уголки Хоуп Фоллс и его окрестностей, отмеченные на карте.

«Пневмотуннели»: это хорошо спрятанные входы в систему туннелей под городом, о которой известно только Альдо Дерринджеру и таинственному Леонарду Кейву. Через них можно попасть в секретную мастерскую Дерринджера, расположенную под силовой установкой.

Лавка игрушек «Детские мечты»: здесь неприятный (и безответственный) Джонас Фелбейн продаёт грубые поделки по забракованным чертежам Дерринджера под видом детских игрушек.

Силовая установка Хоуп Фоллс: здесь Хоуп-ривер крутит турбины, подавая электричество в Хоуп Фоллс, а в скором времени — и в Шелтонсвиль!

Миссия Заблудших ангелов: в этой импровизированной церкви миссионер Полсон проповедует слово Гримма.

Линии электропередач: через пустыню к северу от города линии электропередач тянутся в направлении Шелтонсвиля. Командами рабочих управляет бригадир Эдмунд Крайер.

Офис службы безопасности: контора законника с несколькими камерами. Здесь Оливия (или просто Лив) Тёрнер исполняет обязанности пока что не назначенного городского маршала. Будучи близким союзником Альдо Дерринджера, она старается поддерживать в городе порядок.

порядке. Сказать по правде, порой это может разозлить.

Альдо ведёт себя несколько параноидально и отказывается покидать дом без нескольких охранников из своей личной команды. Он обустроил в городе множество подземных лазов, соединённых с системой «пневмотуннелей». Только ему одному известно, где они находятся. Любая из этих труб может доставить его обратно в безопасность лаборатории, не испортив при этом костюма.

Альдо Дерринджер: см. стр. 137.

ДЖОНАС ФЕЛБЕЙН

Джонас — один из тех, кому особенно выгодно присутствие Альдо в городе. После того, как ему в руки попали некоторые из забракованных Альдо чертежей, он использовал свои обрывочные познания в инженерном деле для изготовления того, что сейчас продаёт под видом игрушек. Когда детям покупают что-нибудь в лавке «Детские мечты», в их глазах зажигаются радостные огоньки, столь же яркие, как и пламя жадности во взгляде Джонаса

Почти все здешние игрушки — это механизмы, работающие на мелких осколках призрачной руды. Хотя Джонас и сумел воспроизвести изначальные функции, его навыки блекнут по сравнению с умениями Альдо. Альдо же, в свою очередь, всего лишь один раз взглянув на тощего, бледного и вечно потного Джонаса, тут же потерял к нему интерес. Пусть себе делает деньги на недобросовестных копиях работ изобретателя — Альдо это абсолютно не беспокоит.

Джонас Фелбейн: используй характеристики горожанина из «Книги Маршала», добавь изъян *жадность (крупный)* и навык *ремонт* d8.

ЭДМУНД КРАЙЕР

Эдмунд — бригадир большого общественного проекта по проведению линии электропередач из Хоуп Фоллс в Шелтонсвиль. Дублёная шкура сразу же выдаёт в нём трудягу, для которого такое дело в самый раз. Ну, как минимум часть дела. Он плохо умеет решать проблемы с диверсантами, ворами и бандитами. К сожалению, должность вынуждает его заниматься тем, чего он никогда не делал, а не тем, что он умеет лучше всего.

И что ещё хуже, Альдо абсолютно не обращает внимания на Эдмунда, если только не требуется выполнить какую-то работу. Стоило Дерринджеру заняться новым экспериментом, и проект, на который он

когда-то возлагал все свои надежды, мигом перестал его интересовать. Тот факт, что от его успеха зависит вопрос выживания всего города, мало беспокоит Альдо. Теперь ответственность полностью лежит на Эдмунде, и ему это не слишком нравится.

Эдмунд Крайер: используй характеристики горожанина из «Книги Маршала», добавь навыки *ремонт* d10, *знания (электрооборудование)* d8 и изъян *причуда (нервно хрустит суставами пальцев)*.

КАРЛОС ПЕРЕС АЛОНСО

Хоть Карлос и не родился в Хоуп Фоллс, он тут не новичок. Большинство горожан относятся к нему как к равному, или как минимум не возражают против того, чтобы этот крупный и шумный мексиканец был частью их жизни. Он любит задвинуть пару-тройку цветистых и ярких баек о своей службе в рядах армии Санта-Анны. Карлос невероятно общителен и энергичен, так что заглянув на огонёк в один из двух оставшихся в городе салунов, ты имеешь все шансы обнаружить его там, рассказывающим истории горожанам и приезжим.

Последнее время он всё громче заявляет о свей поддержке Санта-Анны, прилюдно прославляя разнообразные добродетели генерала, и даже высказывался за передачу в руки мексиканской армии нескольких изобретений Альдо. По большей части он безобиден, но недавно повздорил с миссионером Полсоном, высказавшись в том смысле, что «законным правом» на Калифорнию обладает только Санта-Анна.

Жаль, что никто не присматривался к личным вещам Алонсо. С первого взгляда становится ясно, что его связь с преподобным Гриммом куда сильнее, чем с армией Санта-Анны. На самом деле Карлос — один из последователей церкви Заблудших ангелов и до глубины души предан слову и делу Гримма. Он готов захватить Хоуп Фоллс для своего господина, когда придёт время.

Карлос Перес Алонсо: дикая карта. Используй характеристики ангела-хранителя из «Книги Маршала».

МИССИОНЕР ПОЛСОН

Хотя Полсон живёт в Хоуп Фоллс меньше месяца, он уже успел устроить небольшой переполох. Купив пустующее здание и превратив его в церковь, этот верный слуга преподобного Гримма и церкви Заблудших ангелов быстро привлёк общее внимание. Выходя на перекрёстки, он истово проповедует слово Гримма, а его «помощники» — на самом деле переодетые ангелы-хранители — раздают буклеты. И хотя большинству горожан Полсон не по душе, они не смогли найти объективной причины, чтобы выставить его из города.

Всё выглядит так, будто Полсон и Карлос Перес Алонсо друг друга недолюбливают. Правда в том, что их взаимная неприязнь — спектакль. Жители города даже представить себе не могут, сколько прихожан церкви Заблудших ангелов владеет недвижимостью в Хоуп Фоллс. В своё время Полсон и Алонсо намерены наложить руки на разработки Альдо. Это поможет им заслужить благосклонность Гримма и переправить в Лост Энджелс-Сити смертельное оружие.

Миссионер Полсон: используй характеристики лидера культа из «Книги Маршала».

ОЛИВИЯ "ЛИВ" ТЁРНЕР

Оливия, или просто «Лив», как её называют друзья, приехавшая в Хоуп Фоллс вместе с Альдо — глава его личной службы безопасности. Для того, чтобы выглядеть представительнее, она убирает волосы назад и старается выглядеть строже. Один взгляд на эту брюнетку ростом почти в шесть футов,

снимает любые вопросы о том, почему Дерринджер нанял леди на такую должность.

Оливия — профи в своём деле и командует службой безопасности Альдо, используя мастерство и авторитет. По мере того, как город терял жителей, она в короткие сроки переманивала местных законников на службу к Дерринджеру. По правде говоря, все они преданы скорее ей, чем ему. Теперь, де факто являясь законом в Хоуп Фоллс, она старается обеспечить безопасность горожанам и, что ещё важнее — Альдо Дерринджеру.

Менее принципиальный телохранитель мог бы сделать состояние, продавая выброшенные Дерринджером чертежи, но Лив на такое никогда не пойдёт. Она дала клятву защищать своего босса и не нарушит её, чего бы это ни стоило.

Оливия Тёрнер: дикая карта. Используй характеристики железнодорожного воина «Книги Маршала», заменив изъяны, приведённые там, на *клятву (защищать Дерринджера)*. Добавь в снаряжение бронежилет.

ЛЕОНАРД КЕЙВ

Когда-то Кейв был местным маршалом, а также одним из самых образцовых законников Запада. Он не заводил женщины, семьи или даже друзей, чтобы, как он сам говорил, «никто не отвлекал». Он не брал в рот спиртного, всегда был вежлив, но строг, и готов разобраться с неприятностями, какими бы они ни оказались.

Я говорю о нём в прошедшем времени потому, что люди такого рода не задерживаются в живых на Диком Западе, и Леонард Кейв не стал исключением. Смерть пришла за Кейвом в маске подлеца с ружьём под полой пончо, и была отомщена Оливией Тёрнер. Проблема только в том, что Кейв подскочил и скрылся с поля боя, да так быстро, что гробовщик даже мерки не успел снять.

Отличительной чертой Кейва был отвратительный шрам, рассекавший его лицо от левой ноздри до верхней губы. Быть может, именно из-за этого местные жители так часто ошибаются и болтают, что видели его, бродящим по городу ночью. В этих местах ведь полно лунатиков с похожими шрамами, да?

Леонард Кейв: см. стр. 140.

Слухи

Самые разные сюжетные завязки поджидают в Хоуп Фоллс, готовые выскочить из ниоткуда и перепугать прохожего до полусмерти. Вот описание некоторых из них, а также три авантюры, с которых можно начать.

НЕ ПОПАДАЙСЯ ЧЕЛОВЕКУ-МОЛНИИ!

Силовая установка Хоуп Фоллс обеспечивает немалые технические преимущества, но суеверия начинают брать верх над здравым смыслом. Если верить безумным россказням местных, электрические разряды могут проскакивать по воздуху и убивать, проходить по земле, поджигая дома, и даже таиться в безобидном на вид ведре воды. Никакие воззвания к здравому смыслу не способны остановить распространение этих слухов.

Благодаря тёмной магии Судного дня, слухи об опасностях электричества вызвали к жизни заряженную ненавистью сущность, имя которой Человек-молния. Чудовище способно в один момент до хрустящей корочки поджарить случайного прохожего. Учитывая это, а также бесчинствующих в Хоуп Фоллс гремлинов (см. «Книгу Маршала»), нанятым Альдо вольным стрелкам по горло хватит загадок.

Человек-молния: см. стр. 132.

Больше, чем человек

Месторасположение: *Хоуп Фоллс*
Уровень страха 4

Плакатов с надписью «Пропал без вести» и лицом Леонарда Кейва в Хоуп Фоллс едва ли не больше, чем обычных для города на фронтире объявлений о розыске

Сектанты после потопа

Если действие твоей игры происходит после событий книги «Deadlands: Потоп», то ты, скорее всего, захочешь знать, почему миссионер церкви Заблудших ангелов или сторонник Санта-Анны продолжают дело своих лидеров, смытых в небытие. Что ж, амиго, порой вера и фанатизм — забавные вещи.

После Великого Потопа, смывшего половину Лост-Энджелс-Сити и поглотившего Гримма с его внутренним кругом, будто библейский кит — Иону, церковь всё ещё продолжает существовать. На самом деле, действия секты сейчас куда сильнее соответствуют идее «доброго слова», так как большая часть злодеев пропала со сцены. В этом случае считай, что Полсон планирует отнять власть над Лост-Энджелсом у Уосатч. И чем больше продвинутого оружия он сможет добыть, тем лучше будет для церкви.

А так как пришёл конец и Санта-Анне, публичная преданность Карлоса Переса Алонзо начинает принадлежать Императору Максимилиану. И, само собой, теперь он будет рассказывать о геройских подвигах Французского Иностранного Легиона. Это всё ещё прикрытие, просто более подходящее.

опасных преступников. Поболтав с местными или пройдя проверку *уличного чутья*, герои должны узнать эту историю. Кто бы её ни рассказывал, она всегда звучит одинаково:

— Леонард Кейв, благослови Господь его душу, если он и правда мёртв, был здесь настоящим героем, уж никак не меньше. И он не заслужил такой судьбы.

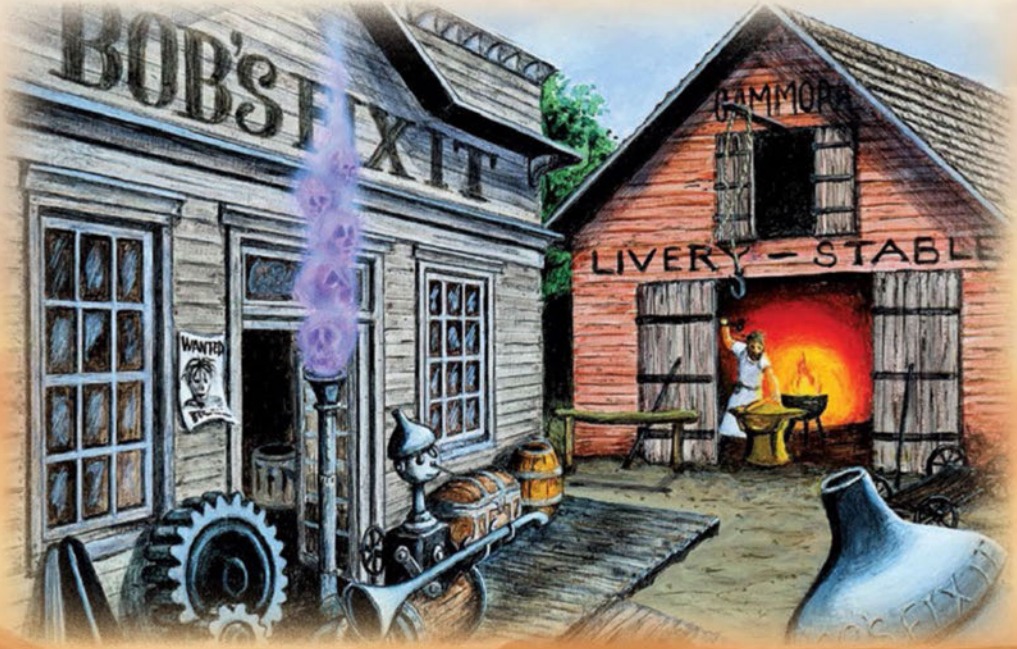
Фестус Дули злобный был тип. Явился в город уже на взводе. Кажется, его кузен работал на строительстве силовых линий в Шелтонсвиль, ну и поджарился после несчастного случая с электричеством. А Дули, ясное дело, давай винить во всём мистера Дерринджера.

Леонард Кейв всегда строго следил за порядком и, ясное дело, попытался урезонить парня. А у Дули под пончо было ружьё, из него он и прикончил Кейва. Лив Тёрнер, как только об этом узнала, мигом пристрелила Дули прямо посреди улицы.

Когда пыль улеглась, Дули уже остыл, а тела Кейва нигде не было. Мы повсюду искали — в заброшенных зданиях, в переулках, канавах, везде, — но так ничего и не нашли. Многие тут думают, что ему чудом удалось выжить, и теперь он тайно продолжает защищать Хоуп Фоллс.

ВСЯ ПРАВДА

Иной раз правда оказывается куда мрачнее выдумок, и это тот самый случай. Пуля, оставившая здоровенную дыру в потрохах Леонарда, не убила его. Его вообще не убили в тот день. Кейв сумел отползти в сторонку, надеясь дождаться местного хирурга, а к месту перестрелки уже бежали, бряцая оружием, Лив Тёрнер и её люди. И вместо того, чтобы смирно лежать, Леонард наткнулся на один из тайных ходов Альдо. Провалившись в лаз, он был всосан в трубу и, забрызгав всё своей кровью, вылетел



на полном ходу прямо в лабораторию Альдо, где и остался на полу без сознания.

Альдо наткнулся на тело в своём убежище, и его тут же озарило. Было ясно как божий день, что никто не знает, что стряслось с Кейвом. Он наверняка умер бы, не сделай Альдо того, что сделал. В конце концов, кто бы подошёл для воплощения замысла Дерринджера лучше? Он заменил большую часть тела Кейва пневматическими механизмами, работающими от призрачной руды, надеясь создать Улучшенного Человека — телохранителя, с которым никто не сравнится в преданности и силе.

Дерринджер и понятия не имел, что только формула Х-19 доктора Гэша (описанная в Каталоге «Смит и Робардс») способна заставить все эти улучшения работать в связке с человеческой плотью. А что ещё хуже, душа Кейва сгинула, и в тело вселился маниту, ожививший машину при помощью тёмного колдовства. Несколько секунд после операции Альдо был уверен, что достиг сокрушительного успеха… Пока Кейв не вскочил со стола и не принялся сам крушить всё, до чего дотянулся.

В ярости он вырваться из мастерской Дерринджера, едва не прикончив учёного. Сейчас Кейв почти лишён рассудка, так что управляют им голые инстинкты. И они велят ему убивать. Ночами он крадётся по улицам Хоуп Фоллс, используя подземные трубы Альдо, чтобы в мгновение ока перемещаться из одного конца города в другой. Он ищет призрачную руду, которой подпитывает своё противоестественное существование, и пугает горожан. Его особый интерес к жертвам, обладающим призрачной рудой, добавляет ещё больше страха, учитывая как сильно жизнь в Хоуп Фоллс связана с Новой Наукой.

ВСТРЕЧА С КЕЙВОМ

Втянуть героев в эту передрягу будет несложно, им всего лишь надо выйти на улицу после заката. Кейв постарается подстеречь кого-то из них в одиночестве, а целью своей выберет того, у кого больше шансов иметь при себе призрачную руду: шахтёра, безумного учёного и т. д. Он выскакивает из пневматической трубы, хватает жертву и тащит с собой.

Кейв также может устроить быстрый налёт, если герои будут спать или неосмотрительно оставят без присмотра какие-то устройства в своей комнате. В любом случае, если герои проснутся во время ограбления или обнаружат, что из их инструментов выдрана призрачная руда, Кейв бросится бежать, а потом попытается устроить засаду на преследователей.

Леонард Кейв: *см. стр. 140.*

ПО ТРУБАМ

Несмотря на то, что проверка внимания или выслеживания может указать героям, куда скрылся Кейв, им всё ещё требуется успех при проверке взлома, чтобы открыть вход в подземную пневмосистему Альдо. Оказавшись внутри ничего не ожидающий новичок будет немедленно всосан в трубу и невредимым доставлен в секретную мастерскую Дерринджера под силовой установкой. Опытный пользователь труб или тот, кто пройдёт проверку *смекалки* со штрафом –4, может переместиться в необходимую ему точку города. Чтобы стать опытным пользователем, любознательный герой должен потратить 1d6 часов на практику, а затем пройти проверку *смекалки*.

Из мастерской Альдо систему всасывания можно отключить, и тогда через узкие медные трубы можно будет ползти по одному.

Соваться наобум в запутанный лабиринт тесных переходов может быть опасно. Вести здесь бой куда сложнее, чем на поверхности. Когда неопытный пользователь проходит проверку *драки* или *стрельбы*, находясь в трубе, он получает –2 к результату проверки. Кейв считается опытным пользователем.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Найти Леонарда Кейва нелегко (тебе, Маршал, надо решить, когда и как именно отряд наконец настигнет его), но повергнув его, герои совершат доброе дело — принесут покой его томящейся душе. Успех при проверке безумной науки позволит опознать конструктивные особенности — в тело Кейва встроены компактные электрические турбины, питаемые призрачной рудой, что указывает на связь с экспериментами Альдо Дерринджера.

Пристрастная беседа с Альдо о том, какую роль он сыграл в исчезновении и преображении Кейва, возможна, но после этого герои точно перестанут быть желанными гостями в Хоуп Фоллс. Оливия Тёрнер не позволит угрожать своему боссу. Сам Альдо скажет, что он «и правда пытался починить Кейва, но совсем запамятовал об этом» (чистая правда, учитывая его помешательство не от мира сего), и на этом закроет тему.

Зло в стране игрушек

Месторасположение: *Хоуп Фоллс*
Уровень страха 4

Джонас Фелбейн никогда не задумывался о долговечности игрушек, которые продаёт. Его первостепенная задача — стрясти как можно больше денег с родителей, неосмотрительно подпустивших своих чад к витринам его лавки. Будь он менее жаден, — использовал бы материалы получше или хотя бы придумал что-нибудь своё вместо того, чтобы слепо копировать неудачные прототипы Альдо. Независимо от качества, каждая игрушка горделиво несёт фирменное клеймо магазина игрушек «Детские мечты».

Честно говоря, не так уж и просто, взяв чертежи боевых машин и танков, переиначить их для изготовления миниатюрных и безопасных устройств, годных для продажи в качестве игрушек. Неудача Фелбейна — прямое тому доказательство.

ДЕМОНИЧЕСКИЙ ШЁПОТ

Беда с игрушками Джонаса куда мрачнее истории их появления. Все они питаются призрачной рудой, и все как одна со временем привлекают маниту, жаждущих навредить детишкам. Используя способность игрушек двигаться, маниту вселяются в них и шепчут своим малолетним владельцам об ужасах, творящихся в Землях Охоты, и гибели человечества, пока те спят. Очень скоро дети оказываются одержимы ужасными видениями и проявляют непомерную для своего возраста силу, время от времени нападая на своих родственников и друзей. Тем временем одержимые игрушки сами по себе ломаются, в чём родители, конечно же, обвиняют детей.

КОНТРОЛЬ КАЧЕСТВА

Эта встреча может произойти вскоре после того, как герои станут свидетелями нескольких странных случаев вандализма или увидят детей, бьющихся в приступах истерического гнева без видимой причины.

— *Сейчас же купи мне новую игрушку! — верещит малыш.*

В каждой подобной сцене успешная проверка внимания позволит заметить, что голосящий посреди дороги или в ином

неподходящем для этого месте ребёнок неизменно держит в руках игрушку из магазина Фелбейна. Осмотр игрушки покажет, что в каждой из них есть крошечный котёл, работающий на призрачной руде, сейчас пустой и почерневший. Также на каждой из «манитушек» Фелбэйна можно найти клеймо изготовителя.

Рано или поздно это может привести к стычке с Джонасом, если герои хотят разобраться в происходящем, но Фелбейн гневно отметает любые обвинения. Если же герои проявят враждебность по отношению к Джонасу, то в игру вступают маниту. Защищая своего создателя, одержимые духами игрушки оживут и атакуют всех, кроме него.

Манитушки (по 2 на героея): см. стр. 134.

Вредоносная энергия

Месторасположение: *Хоуп Фоллс*
Уровень страха 4

Въехав в город, герои видят странную листовку о награде. Эдмунд Крайер развесил по всему Хоуп Фоллс объявления с надписью «Требуется помощь». Он ищет крепких парней для защиты и охраны, иными словами — наших героев. Если объявление не заинтересует их, то через какое-то время Крайер лично явится с предложением работы.

С чего всё началось

Миссионер Полсон со своими ангелами-хранителями нанял самых подлых бандитов, которых сумел найти, вооружил и отправил в сторону строящихся силовых линий. Он надеется, что, остановив строительство, ему удастся разорить Альдо Дерринджера. После этого Полсон сможет выкупить у Альдо несколько его военных разработок, не забыв заплатить хороший налог в городскую казну. А официальные лица, часть которых Полсон уже успел склонить на свою сторону, окажут на Альдо давление, чтобы тот согласился.

Линии на песке

Объясняя ситуацию, Крайер в любом случае рассказывает историю с самого начала, возможно — чтобы убедить героев помочь. Он говорит:

> — *Нам позарез нужна эта линия между Хоуп Фоллс и Шелтонсвилем, друзья. Иначе город не выживет. Но сам я, даже со всеми рабочими, тут не справлюсь.*
> *Мистер Дерринджер уже собрал у себя на службе всех, кто способен держать оружие, но не слишком торопится посылать их в пустыню, боясь остаться без охраны. Он большая шишка, так что много кто может захотеть воспользоваться ситуацией. Вот так-то.*
> *Но мне в пустыне тоже частенько нужна защита — от бандитов и от всякого… Всякой чертовщины. Я хорошо заплачу, если вы отправитесь и присмотрите за следующей бригадой. Ну и сделаете так, чтобы они добрались до пункта назначения живыми.*

Каждому из охранников Крайер платит солидную сумму в $ 15 медью в день. Кроме того, он предложит героям бесплатную постель и стол в одном из брошенных домов Хоуп Фоллс, пока они на него работают.

Бригадир из Мохаве

Если герои возьмутся за работу, то на следующее утро они покинут Хоуп Фоллс верхом в компании Крайера, шести рабочих и шести вьючных мулов. Мулы нагружены инструментами, кабелем и снаряжением, необходимыми для установки следующей

вышки, которая располагается где-то в сорока милях от города.

Эмунд ведёт своих людей лично, предупредив героев, что в последние недели количество нападений на рабочих увеличилось. Кроме того он подозревает, что всех налётчиков направляет кто-то один, хотя и признаёт, что подобное было бы под силу далеко не каждому.

Эдмунд Крайер: используй характеристики горожанина из «Книги Маршала», добавь навыки *ремонт* d10, *знания (электрооборудование)* d8 и изъян *причуда (нервно хрустит суставами пальцев)*.

Рабочие (6): используй характеристики горожанина из «Книги Маршала», добавь навык *ремонт* d6.

Мулы (6): см.»Дневник авантюриста».

ПОДКОЛОДНЫЕ ЗМЕИ

Когда герои выдвинутся к вышке, используй таблицу случайных встреч Дикого Юго-Запада (см. «Книга Маршала»). На второй день пути им придётся столкнуться с немаленькой группой наёмников, а если точнее — наёмных убийц.

Плохие парни поджидают по сторонам узкого каньона и атакуют, когда беспечные герои с рабочими войдут в него. Здесь пригодятся черты шестое чувство и скаут. Если их нет, герои, успешно прошедшие проверку *внимания* (–3), также замечают засаду до того, как бандиты откроют огонь. При успехе персонаж заметит нечто подозрительное, вроде взлетающих птиц или качающейся травы, а при подъёме ясно различит блик от оружейного ствола на стене каньона.

Раздай игрокам карты действия, как только убийцы атакуют. Герои, провалившие проверку внимания, оказываются застигнуты врасплох и не получают карт действия в первый раунд.

Наёмники (по 3 на героя): используй характеристики бандита из «Книги Маршала». Они вооружены дешёвыми винчестерами и револьверами одиночного действия.

Если одного из бандитов схватить и допросить, прибегнув к *поединку воли*, он назовёт имя своего нанимателя — Фред Дженкинс. Конечно же, Фред Дженкинс окажется одним из «помощников» миссионера Полсона в Хоуп Фоллс. И конечно же, на самом деле он ангел-хранитель.

ДОКОПАЕМСЯ ДО СУТИ

Если герои решат выяснить, откуда здесь взялся ангел-хранитель, то у них есть неплохие шансы вывести церковь Заблудших ангелов из игры в Хоуп Фоллс. Однако миссионер Полсон достаточно хитёр, чтобы прикинуться агнцем даже будучи в действительности распоследним волчищем, так что уличить его непросто.

Полсон совершенно не умеет драться и в случае чего постарается смыться как можно быстрее. А вот его ангелы-хранители (их восемь вместе с Фредом) кинутся в бой, едва маски будут сорваны.

Ангелы-хранители (8): см. «Книга Маршала».

Когда полетят перья, это привлечёт внимание Оливии Тёрнер и нескольких сотрудников службы безопасности Дерринджера. Они будут только рады упрятать за решётку Полсона, чьи бесконечные попытки захватить власть в городе уже сидят у них в печёнках.

РУЛЬМЕР

История Рульмера началась с французского корабля, безнадёжно заблудившегося в Великом лабиринте. После нескольких дней скитаний по узким каньонам капитан «Seigneur Chanceux» («Госпожи Удачи») наконец обнаружил то, что счёл выходом. К сожалению, следующим, что увидела его команда, был калифорнийский дракон Лабиринта, который, в отличие от прохода к морю, оказался настоящим.

В крушении «Госпожи Удачи» погибло почти три четверти команды, в том числе и капитан, отправившийся на дно вместе со своим кораблём. Удача улыбнулась лишь тем немногим, кто сумел спустить на воду шлюпки и отплыть от тонущего судна.

Выжившие нашли убежище — естественную бухту с пологим спуском к воде от лесистой вершины мезы. Место просто идеально подходило для поселения. После нескольких неудачных попыток найти среди мелей путь обратно в Лабиринт выжившие мореходы сдались и приняли решение для начала

На что посмотреть

Вот самые примечательные места в Рульмере и его окрестностях, также отмеченные на приведённой здесь карте.

Салун «Якорь»: пожалуй, самое известное питейное заведение в городе. Моряки, солдаты, пираты, головорезы, торговцы и забияки собираются здесь, и не редко эти встречи заканчиваются потасовками.

«Водная станция Брана»: здесь Парни Брана продают свои товары по завышенным ценам, и здесь же размещается работающий на призрачной руде опреснитель. Бран Демаре заправляет делами из соседней комнаты.

«Импорт и экспорт Ренарда»: Сурнуа Ренард заправляет этим предприятием, которое, по сути, лишь ширма для перепродажи краденного и контрабанды.

Порт Рульмера: в этой небольшой, но глубокой бухте с собственной хорошо оборудованной верфью обычно стоит около двадцати судов.

Особняк Уэбба: Бедивер Уэбб устроил себе резиденцию в этом доме, возвышающемся над городом на высоком скалистом уступе.

озаботиться выживанием. Через несколько недель возникло подобие поселения, а чуть позже самые упорные матросы отыскали и безопасный фарватер.

Со временем поселение пополнилось потерпевшими с других разбившихся судов и просто заблудившимися в Лабиринте. На изначальной мезе становилось тесновато, и мало помалу через каньоны к соседним островам протянулись подвесные мосты. Французы, составлявшие львиную долю населения, частенько приговаривали, что в городе появились «морские улицы» или, на их языке — «Rue la»mer». Искажённый французский оборот со временем превратился в название для поселения, а сам Рульмер — в тайный порт... И логово пиратов!

Город сегодня

Регион: *Великий Лабиринт*
Модификатор цен: *x5*
Уровень страха: *4*

За последние несколько лет Рульмер успел разрастись в крупный пиратский порт. Сочетание опасных течений и коварного фарватера делает его идеальным местом для капитанов, умеющих обойти рифы. Бурные морские течения загоняют косяки рыбы в бухту и не позволяют уйти обратно, делая рыболовство одним из самых простых способов раздобыть пропитание. Благодаря своей инновационной опреснительной системе, Рульмер может обеспечивать водой почти двести жителей, что для Лабиринта — прилично народу, если не говорить о городах военачальника Чанга.

Население состоит в основном из пиратов Лабиринта и рыбаков, найдутся здесь и фермеры, выращивающие рис, а также люди, которые держат в Рульмере салуны, притоны

для игры в фан-тан, бордели, танцевальные залы, театры и другие увеселительные заведения. Из-за того, что добраться сюда живым — всё ещё задача не из лёгких, — плотность населения остаётся сравнительно небольшой.

Правительства в привычном смысле здесь нет и в помине. Городом-портом управляют местные преступные главари, каждый из которых спит и видит, как бы нарушить установленные другим правила. Народ не слишком жаждет видеть здесь законников, и даже Техасские рейнджеры и сотрудники Агентства обходят город стороной. Единственный местный закон, а скорее негласное правило — если уж на порт нападут, то на защиту встанут все вместе. Да и это скорее суровая необходимость, поскольку бежать всё равно будет некуда.

В городе немало китайцев, выращивающих рис тут и там по округе. Рис и рыба — основные составляющие местного меню. Как и повсюду в Лабиринте, еды вечно не хватает, и все с нетерпением ждут следующей возможности подкрепиться. Свежая вода поставляется водоочистными сооружениями под контролем банды злобных типов, известных как Парни Брана, которые продают её по грабительской цене $ 5 за стакан.

Пираты, знающие дорогу в Рульмер, используют город для отгрузки «особых товаров» (иными словами — награбленного) перед тем, как отправиться в крупный порт вроде Шэн Фэна. Спрятанный в глухих недрах Лабиринта Рульмер избавлен от такой проблемы, как патрульные корабли.

Любой, кто решит попасть сюда, делает это на свой страх и риск. Информацию о том, как зафрахтовать судно, равно как и характеристики всего разнообразия кораблей Лабиринта можно найти в книге «Deadlands: Потоп».

Жители

Обитатели Рульмера — это ленивые, опустившиеся, вечно грязные, прогнившие до самого нутра бандиты — причём это ещё не самые худшие из местных. Есть тут несколько особо выдающихся головорезов. Большинство горожан старается не привлекать к себе внимания, так как это наилучший способ выжить здесь.

БЕДИВЕР УЭББ

Из двух наиболее влиятельных криминальных боссов города Уэбб выделяется наличием понятия о чести и не совсем вписывается в общую картину. Он скорее ловкий боец, чем громила, и это накладывает отпечаток на все его планы

основной канал сбыта награбленного за пределы Рульмера

У одного из основателей города Уэбб обучился французскому боевому искусству — савату. Пользуясь этим полезным умением, он сколотил собственную банду из громил, что бездельничали на улицах. На большинство их занятий он смотрит сквозь пальцы, если только дело не доходит до торговли людьми, которую Уэбб находит неприемлемой. Как я уже сказал, у этого бриташки есть принципы, Маршал.

Бедивер Уэбб: используй характеристики гуру боевых искусств из «Книги Маршала», добавь черты *совершенное кунг-фу (пьяный стиль)*, *совершенное кунг-фу (Тан Туй)*, *пята ярости (удар с разворота)* и изъян *кодекс чести*. Поскольку Уэбб использует сават, его выпады — это комбинация пинков и боксёрских ударов.

и операции. Уэбб высок, больше шести футов ростом, у него приметные длинные рыжие кудри. Ещё у него повадки вожака настолько убедительные, что многие запросто признают за ним это право. Изящество и утончённость отличают всё, за что он берётся. В большинстве сделок Уэбб ухитряется оказаться на коне.

Он был матросом с английского судна, что разбилось в Лабиринте по пути к Британской Колумбии и тамошним обширным запасам призрачной руды. Спасшийся на бревне Уэбб отыскал Рульмер лишь благодаря слепой удаче. Увидев богатые возможности, он постепенно стал одной из самых влиятельных здешних фигур. Теперь Уэбб контролирует

МИЛИСЕНТА "ДРОБИЛКА МИЛЛИ" ШОРК

При первом взгляде на Милисенту Шорк можно подумать, что все истории о ней лишь вымысел, и кто-то может даже совершить крупную ошибку, решив, что она не представляет опасности. Но не стоит судить о книге по обложке, амиго, потому что Милли — одна из самых крутых обитателей Рульмера. Большинство бандитов давно уяснило, что с капитаном Шорк не стоит связываться, но это не мешает им пытаться натравить на неё новичков. Немало матросов закончило свой первый вечер в городе мордой в пол, получив знаменитый правый хук «Дробилки Милли» прямо в целовальник.

То, что она крепка как сталь, так же верно, как и то, что она — один из лучших шкиперов во всём Лабиринте и Калифорнии. Если надо куда-то добраться, Милли с лёгкостью прокатит тебя туда и обратно. Она не только знает все морские пути и пару пеших маршрутов, но и осведомлена о повадках и местах обитания драконов Лабиринта.

В число клиентов Милли входят некоторые владельцы рисовых полей и редкие искатели сокровищ, и она берёт на борт всех, кто готов заплатить двойную цену за то, чтобы их провели через Великий Лабиринт.

Милисента Шорк: дикая карта. Используй характеристики пирата Лабиринта из «Книги Маршала», но также добавь навык *драка* d10, замени все черты оттуда на черты *капитан*, *канонир* и *мастер боевых искусств*, а также замени изъяны на изъян в *розыске (мелкий)*.

БРАН ДЕМАРЕ

Демаре — один из немногих членов команды «Госпожи Удачи», до сих пор находящихся в городе. Остальные французы либо умерли, либо покинули Рульмер много лет назад. И хотя Бран был всего лишь юнгой, тот факт, что он пережил кораблекрушение, говорит сам за себя. Из-за этого его считают даже опаснее, чем он есть на самом деле (и это при том, что бояться Брана действительно стоит), а бандитские повадки помогают эту репутацию поддерживать. Перебитый нос, копна спутанных каштановых волос и почти семь футов роста чудесно довершают картину.

Парни Брана — это чистое зло, они связаны со всеми пороками, которые способен предложить Рульмер. За своим главарём они следуют больше из страха, нежели из уважения. Демаре это устраивает, так как он на самом деле не имеет ни малейших талантов к управлению. Его обычный план нападения построен на применении грубой силы, а если это не срабатывает, то он просто бьёт сильнее. Примерно так же он обходится и с теми из членов своей банды, которые начинают осознавать, что совершили ошибку, подавшись к Брану, а не к Уэббу. Зато Бран контролирует единственную опреснительную установку города и учёных, которые поддерживают её работу.

Бран Демаре: дикая карта. Используй характеристики бандита из «Книги Маршала», добавь черты *бугай* и *репутация*, а также изъян *жадность (крупный)*.

СУРНУА РЕНАРД

Ренард успешно управляет конторой по импорту и экспорту товаров, что просто смехотворно, поскольку Рульмер не располагает какими-либо природными ресурсами в достаточном для экспорта количестве. Всем хорошо известно, что Уэбб использует его контору как прикрытие для отправки краденных товаров в другие части Лабиринта. Если захочешь доставить или вывезти что-нибудь из Шэн Фэна, Лост-Энджелс-Сити или ещё откуда, то Ренард именно тот, к кому ты пойдёшь.

Ренард также известен своей любовью к женщинам, и те немногие красавицы, что держат путь через Рульмер, не остаются без его внимания. Его щёгольская внешность и пренебрежительные манеры ухаживания покорили не одно сердце. За ним по пятам идёт армия из злых мужей, молодых джентльменов и женихов, которые когда-нибудь обязательно поймают его. А пока он зачёсывает назад свои чёрные волосы, подбривает тонкие усики и продолжает очаровывать дам, не задумываясь о том, что сулит ему день грядущий.

Сурнуа Ренард: дикая карта. Используй характеристики горожанина из «Книги Маршала», добавь черту *пройдоха*.

Слухи

В скалистых морских каньонах, скрывающих Рульмер, можно также найти немало крутых сюжетных поворотов. Вот несколько историй и авантюр.

РУЛЬМЕРСКИЙ ФАРВАТЕР

Даже просто попытка попасть сюда может обернуться приключением. Ну, или катастрофой. Без навигационных карт с отмеченными на них бритвенно-острыми рифами, опасными водоворотами и внезапными поворотами, рискнувшее отправиться сюда судно скорее разобьётся в щепки, чем пройдёт через предшествующие пиратскому убежищу каньоны, в народе прозванные «Рульмерским фарватером».

Лоцию можно приобрести в крупных портах Лабиринта по заоблачной цене в $ 500 или даже больше, и чтобы отыскать продавца придётся успешно пройти проверку *уличного чутья* (–2). Кроме того, существует множество подделок, в чём герои убедятся на своём опыте, если они провалят проверку. Однако можно нанять знающего проводника, и тут цену будет назначать уже он сам. Вполне ожидаемо, чем надёжнее проводник, тем больше он потребует.

В Рульмер, конечно, можно попасть и без чужой помощи, но это будет нелегко. Судно, движущееся слишком быстро, скорее разобьётся о стены каньона, чем достигнет цели, а то, что идёт слишком медленно, рискует угодить в опасную западню. Именно по этим причинам попытка попасть в Рульмер считается *вызовом судьбе* (см. «Дневник авантюриста»).

В каждом из пяти действий капитан корабля должен пройти проверку *судовождения* (–2), ему могут помогать члены команды. Если у капитана есть качественная лоция или хороший лоцман, то проверка совершается без штрафа. Если *вызов судьбе* терпит крах, корабль налетает на рифами на максимальной скорости по правилам *крушений* («Дневник авантюриста») и садится на мель. Успех означает, что кораблю удалось достичь Рульмера более-менее целым.

МЕСТЬ ПРИЗРАКОВ

Призрак затонувшей «Госпожи Удачи» иногда по ночам появляется из тумана неподалёку от Рульмера, в надежде отомстить матросам, которым удалось выжить — и всем, кто попадётся на пути, заодно!

Считай корабль крупным судном, двигающимся по волнам со сверхъестественной скоростью (Уск/ПС: 10/30; стойкость: 16 (5); экипаж: 12+28). Команда состоит из двадцати четырёх человек, и все они, как один, призраки. Они принимают полуматериальную форму, когда приближаются к своей цели, и это означает, что их можно ранить обычным оружием (используй характеристики пирата Лабиринта из «Книги Маршала», добавь особенность *нежить*).

Если «Госпожа Удача» будет затоплена или её экипаж «погибнет», победитель сможет спокойно продолжить свой путь. Но призрак корабля не найдёт покоя до тех пор, пока последний из выживших в ужасном кораблекрушении не умрёт. До той поры корабль-призрак будет раз за разом возрождаться на следующую лунную ночь и мертвецы продолжат бесчинствовать в надежде прикончить последних из числа своих бывших товарищей.

По Каньонам

Месторасположение: *Рульмер*
Уровень страха 4

Есть несколько ситуаций, в которых можно использовать этот сюжет, Маршал. Всё зависит от того, как именно герои попали в Рульмер. Если бедолаги заблудились или потерпели кораблекрушение, Милисента Шорк может предложить им помощь и отвезти в Рульмер в обмен на небольшую услугу, как раз ту самую, с которая начинается эта история.

В ином случае Шорк просто предложит героям работу на следующих условиях: $ 50 в день, а также еда и вода за охрану её корабля в одной из коротких поездок. Шорк не будет вдаваться в подробности и скажет лишь, что им нужно забрать товар для Сурнуа Ренарда. Она познакомит героев со своим первым помощником Джоном Такером — он нем и беспрекословно выполняет каждый её приказ.

Милисента Шорк: дикая карта. Используй характеристики пирата Лабиринта из «Книги Маршала», добавь навык *драка* d10, а также замени все черты от туда на *капитан*, *канонир* и *мастер боевых искусств*, и добавь изъян в *розыске (мелкий)*.

Джон Такер: используй характеристики пирата Лабиринта из «Книги Маршала».

«Ласковый дракон»

Каньонная яхта Милисенты Шорк называется «Ласковый дракон» и была серьёзно усовершенствована. Количество бортовых орудий сокращено, благодаря чему для управления кораблём нужно меньше людей. На «Ласковом драконе» установлены два пулемёта Гатлинга и больше он нести не может.

Уск/ПС: 10/30; стойкость: 10 (2); экипаж: 2+5; стоимость: 25000 $.

Примечания: может пройти 40 миль на фунте призрачной руды. Корабль оборудован двумя пулемётам Гатлинга.

В конце концов, Милли заводит судно в небольшую бухточку и свистом подаёт сигнал в причудливом ритме, который эхом отражается от скал. Из-за камней отвечают, тоже свистом, и показывается насторожённый китаец. Он приветствует Шорк, нервно поглядывая на вооружённую охрану.

— Ждёшь подвоха?, — спрашивает он.

— Только не от тебя, По, — отзывается Милли.

Они перебрасываются фразочками, пока По отводит всех вас к небольшой скальной нише, в которой лежат восемь бочек.

ПЛАВАНИЕ

Поездка будет долгой, так как «Ласковый дракон» (см. параметры корабля во врезке) петляет и то и дело останавливается, чтобы не попасться на глаза другим группировкам Лабиринта. Если считаешь это нужным, устрой несколько случайных встреч.

Когда яхта достигнет пункта назначения, прочти игрокам следующее:

Бочки — это и есть их цель. Они очень тяжёлые — каждая весит от шестидесяти до ста пятидесяти фунтов. Милли предупредит стрелков (которые заодно побудут и грузчиками, если не возникнет возражений), что груз, несмотря на вес, очень хрупкий, и нести до судна его надо осторожно.

Успешная проверка *силы*, совершённая каждым из работающих персонажей, позволит

погрузить бочки на «Ласковый дракон», ничего не растеряв. В случае провала проверки силы бочка с грохотом падает, что вызывает шквал ругани со стороны Милли. При успехе при проверке *внимания* (–2), персонаж услышит из бочки приглушённый всхлип или стон. Проверка возможна только в том случае, если одна из бочек упала.

Если результатом проверки *силы* будут «глаза змеи», при падении бочка разобьётся. В этом случае переходи к разделу ценный груз.

НЕЖЕЛАТЕЛЬНОЕ ВНИМАНИЕ

Когда все бочки будут погружены на борт, Шорк попрощается с По и направится обратно в Рульмер. И хотя кажется, что всё спокойно, и «Ласковый дракон» мирно скользит по тихоокеанским водам под синим небом, каждый из героев и первый помощник Такер должны пройти проверку *внимания*. В случае успеха им удаётся заметить тёмные тени, кружащие вокруг корабля под водой, а также несколько хищных силуэтов, пристроившихся под килем и гребными колёсами.

Прочтите следующее после того, как об этом узнает капитан:

Капитан Шорк торопливо командует всем взяться за оружие и готовиться к бою. Секундой позже вода вокруг корабля вскипает. Из-под воды показывается спинной плавник существа, напоминающего громадную акулу.

Внезапно огромное тело вылетает из воды! В дожде брызг акула приземляется прямо на палубу. Хвост и плавники стремительно плавятся, превращаясь в руки и ноги. Ваши действия!

Это тебе не садовые карпы, Маршал, а натуральные акулы-оборотни. Раздай карты действия — остальные твари проведут первый раунд под водой, меняя облик, а затем заберутся на корабль во втором раунде.

Акулы-оборотни (по 1 на героя): см. «Книга Маршала».

ЦЕННЫЙ ГРУЗ

После боя одна из бочек окажется разбита. Внутри, ко всеобщему удивлению, находится юная китаянка лет двадцати, на первый взгляд, мёртвая. Успешная проверка *лечения* или *знаний (медицина)* даст понять, что девушка жива, но находится в глубоком сне. Получив *подъём*, врач понимает, что её одурманили с помощью какого-то лекарства или зелья.

На лице Шорк проступает изумление; она, как и вся команда, в растерянности. Успешная проверка внимания позволит убедиться в том, что Дробилка Милли не притворяется. В ярости она вскроет остальные бочки и обнаружит в них ещё семерых девушек от двенадцати до двадцати лет.

В одной из бочек спрятана записка от человека по имени Фэйхэй Ли, известного также как Ли Чемоданчик, адресованная Сурнуа Ренарду. В записке «Чемоданчик» сердечно и многословно благодарит Ренарда за то, что тот помог этим девушкам бежать из заточения.

При успешной проверке *смекалки* герои смогут разобрать в потоке слов, что эти девушки были рабынями в одном из городов Чанга — Дыхании Дракона, — пока люди триады «Новый рассвет» не похитили их, после чего поручили заботам Фэйхэй Ли. Получив подъём, читатель узнаёт, что Ренард должен вывезти девушек с территории Калифорнии до того, как весть о побеге достигнет ушей Чанга.

Милли ворчит:

— *Если Чанг узнает об этом, мы все покойники.*

Она намерена перекинуться парой слов с Ренардом, как только они прибудут в порт. Теперь им остаётся лишь на всех парах спешить в Рульмер, надеясь на лучшее.

"Неумолимый"

Разработанные для путешествий по Лабиринту броненосцы гораздо меньше и маневреннее своих обычных собратьев. Их крепкая броня и скошенные борта делаю их менее уязвимыми для течений Лабиринта.

Уск/ПС: 5/15; стойкость: 18 (7); экипаж: 12+20.

Примечания: может пройти 10 миль на фунте призрачной руды. «Неумолимый» несёт по три дульнозарядных орудия вдоль каждого борта, ещё по два на носу и корме. Кроме того, на правом и левом борту корабля установлено по два пулемёта Гатлинга.

КАК ПОЙМАТЬ ДРАКОНА

Как правило, в подобных ситуациях худшее уже случилось. Чанг знает о том, что кто-то покусился на его собственность, а потому отправил в погоню броненосец «Неумолимый», чтобы вернуть своё. Спустя несколько часов после стычки с акулами-оборотнями, низко сидящий в воде военный корабль возникает в кильватере у яхты, исторгая дым из двух труб.

Используй *правила погонь* из «Дневника авантюриста». Это *погоня* считается долгой, а поскольку персонажи передвигаются на кораблях, то каждый из капитанов должен пройти проверку *судовождения*. Погоня проходит в узких и опасных каньонах, а потому Милли не сможет воспользоваться преимуществом своего корабля и двигаться с максимальной скоростью.

Тем не менее, двое героев имеют возможность помогать капитану, взяв на себя обязанности штурманов, если обладают навыком *судовождения*. Остальные пассажиры могут

сесть за пулемёты Гатлинга, чтобы в каждый раунд атаковать противника или просто наблюдать за развитием ситуации.

Подводные камни, обломки других кораблей и следы Великого землетрясения затруднят продвижение судна во время погони, а непредсказуемые стремнины могут швырнуть его прямо на отвесную стену, так что рулевому придётся попотеть. Если *картой действия* оказываются трефы, то в дополнение к прочим *осложнения* Милли вынуждена будет совершать проверку *судовождения* (–2) из-за непредвиденной подводной преграды.

Если «Неумолимому» удастся загнать «Ласковый дракон» на мель или иным способом замедлить судно, он сближается с яхтой и команда броненосца идёт на абордаж. Если же «Дракону» удастся сбежать, яхта в целости и сохранности прибудет в Рульмер.

Капитан Сюй Цзинь: дикая карта. Используй характеристики пирата Лабиринта из «Книги Маршала», добавь *смекалку* d6 и *характер* d8, а также черты *командный голос*, *сила личности*, *боевой пыл*, *воодушевление* и *прирождённый лидер*.

Команда «Неумолимого» (30): используй характеристики пирата Лабиринта из «Книги Маршала».

СНОВА В РУЛЬМЕРЕ

Когда корабль прибудет в город, прочти следующее:

Милли отдаёт первому помощнику Такеру команду пришвартоваться, а вам говорит:

— За мной.

Она стремительно направляется к жилищу Ренарда, на лице её написана ярость. Зайдя в небольшую лавку, вывеска которой гласит: «Импорт и экспорт Ренарда», Милли расталкивает толпящихся покупателей и одним ударом сшибает Ренарда с ног.

Ренард будет вне себя, но когда Шорк прижмёт его к стенке и потребует объяснений, станет сговорчивее:

— Моя дорогая Милли! Это вовсе не то, чем кажется, это настоящая, чистая любовь!

Да, я полюбил юную Вэй Лэй, рабыню в одном из городов военачальника Чанга. Мой верный товарищ Фэйхэй Ли помог ей изобразить смерть и дать вывезти себя в Рульмер. Остальные дамы — родственники и служанки Вэй Лэй, девушки которую вы спасли от ужасной жизни в неволе.

Когда Шорк услышит эту историю она успокоится, но врежет Ренарду ещё разок, «чтоб не зарывался». Ренард, стерев кровь с лица платком, заплатит всей команде, включая героев, вдвое больше обещанного и поблагодарит за приложенные усилия.

Увидев воссоединение Вэй Лэй и Ренарда, герои убедятся в том, что он не соврал. В любом случае Ренард скажет, что отныне он в глубочайшем долгу перед ними.

Коллекционер

Месторасположение: Рульмер

Уровень страха 4

Используй этот короткий сюжет, когда герои начнут страдать от жажды. Им придётся столкнуться с бандами Рульмера, и выбрать сторону будет не так сложно.

С ЧЕГО ВСЁ НАЧАЛОСЬ

Если и есть нечто, чем славится Бран Демаре — помимо силы и грубости, — то это его непомерная жадность. Недавно он начал

«коллекционировать» два вида вещей — значки законников, которым удалось попасть в Рульмер, а также любое имущество Уэбба и его людей.

Как и всегда, он прикладывает все усилия, чтобы разорить конкурента. После последней стычки с Уэббом Бран открыл точку по торговле водой неподалёку от жилища своего врага, удвоив цену на товар для его людей ($ 10 или два талона на воду за стакан) и теперь с удовольствием наблюдает, как его конкуренты изнемогают от жары. Кроме того, он надеется, что это отвлечёт их от готовящегося налёта на склад Уэбба.

РАССТАНОВКА

Герои окажутся втянуты в эту передрягу после того, как один из людей Брана попытается взять с них двойную плату. Любой протест со стороны персонажей привлечёт нежелательное внимание Парней Брана, а вскоре и их босса.

Если один из героев — слуга закона, (неважно — скрывает он это или нет), Парни Брана очень скоро выяснят это. Они дотошно проверяют каждого покупателя, особенно — недавно прибывших в город незнакомцев, чтобы выяснить, представляют ли они угрозу. Если опасения Парней подтвердятся, или они хотя бы заподозрят, что есть повод волноваться, герои тут же окажутся под прицелом одной из крупнейших банд Рульмера.

Парни Брана (по 2 на героя): используй характеристики бандита из «Книги Маршала». Они вооружены кастетами, у нескольких есть ружья, также у всех — револьверы двойного действия и изъян *дурной характер.*

ТЁМНЫЕ ЛИЧНОСТИ

В том случае, если одного из персонажей примут за законника, или если Уэбб решит, что приезд героя в город как-то связан с его личностью (например, из-за того, что чужаку установили двойную цену на воду), то обязательно постарается завязать с ним дружбу.

Когда герои отойдут от торговой точки Брана, к ним приблизится юноша и скажет:

— *Мне бы очень хотелось, чтобы вы поговорили с моим боссом, мистером Уэббом, об одной работёнке. Если точнее, он сам хочет с вами встретиться. Что скажете?*

Если герои согласятся, то парнишка проведёт их через город по нескольким мостам. Людям, достаточно хорошо знающим Рульмер, известно, насколько опасно находиться в этой части города по ночам, но успешная проверка внимания или уличного чутья позволит заметить в тени переулков и раскидистых вязов осторожно наблюдающих вооружённых охранников. Все они, кажется, приглядывают за безопасностью героев.

ЗНАКОМСТВО С УЭББОМ

Наконец парнишка останавливается перед большим особняком на уединённой скале, к которому ведёт одинокий мост. Это поместье Бедивера Уэбба. Единственный охранник, стоящий на другой стороне моста, пропускает героев внутрь.

Оказавшись внутри, герои отметят, что по меркам «цивилизованных» регионов, жилище у Уэбба довольно скромное, но для крохотного поселения в Лабиринте это просто дворец, полный излишеств. Хозяин приветствует их в комнате, где героям вместе с ним будет несколько тесновато. Он говорит:

— *Спасибо, что заглянули. Надеюсь, добрались без происшествий? Хорошо.*
Я знаю об истории с водой и возмущён не меньше вас. Он задрал цену для моих людей вдвое. Чем это мы с вами заслужили подобное обращение?
Итак, вот моё предложение — вам надо будет вступить в банду Брана. Внедриться, если точнее. Узнайте, что они задумали. Я, естественно, хорошо вам за это заплачу, а также дам столько свежей воды, сколько выпьете. У Брана, конечно, есть опреснитель, но большинство сообразительных горожан ставит бочки для сбора дождевой воды и, поверьте, накопили достаточно.

Если герои соглашаются, Уэбб предлагает каждому из них по $ 350 за работу. Также он отметит, что даже сейчас за особняком могут наблюдать люди Брана. Он говорит:

— *Нужно сделать вид, что мы с вами вовсе не друзья. Так что притворимся, что вы явились сюда предложить мне свои услуги, но я отказал вам. А чтобы всё выглядело реалистично, одному из вас придётся обменяться парой тумаков с малышом Гершелем, когда будете уходить.*

«Малышу» Гершелю Сорну может быть и восемнадцать лет от роду, но он выглядит таким здоровым, будто голыми руками способен заломать дюжину медведей. Когда все будут готовы, Уэбб начинает вопить, что этим «прогнившим насквозь и ничего не стоящим паразитам» лучше бы убираться из его дома, пока он не развесил их по окрестным деревьям. Гершель с парой ребят выведут героев прочь, и прямо за дверью здоровяк, как и обещано, отвесит одному из них доброго тумака.

Дай героям насладиться этой дракой, прежде чем продолжать. Гершель бьёт, нанося несмертельный урон, и того же парень ожидает от оппонента.

Гершель Сорн: используй параметры бандита из «Книги Маршала», однако Гершель обладает *силой* d10, *выносливостью* d10 и чертой *бугай*, а его *стойкость* равна 8.

Когда показательная драка кончится, Уэбб крикнет героям вдогонку:

— *Бесполезные ублюдки! Придёте ещё раз, и вам несдобровать!*

ОПРЕСНИТЕЛЬ БРАНА

Как только особняк Уэбба скроется из виду, к героям подойдёт мрачного вида мореход, который спросит, не хотят ли они встать на сторону победителя. Если они дадут утвердительный ответ, он отведёт их в грязный и захудалый район города на встречу с Браном. Прочти следующее, когда они доберутся:

Подойдя к большому складу, вы слышите скрип и скрежет, доносящийся изнутри. Это опреснитель, работающий от заката до рассвета, чтобы принести головорезам как можно больше прибыли.
Сам агрегат примерно тринадцать футов в диаметре и установлен в центре склада, возвышаясь до чердака. Трубы, по которым проходят пар и конденсат, заполняют собой почти всё оставшееся пространство, отчего на складе жара будто в муравейнике на день выборов королевы.
Два измождённых инженера носятся туда и сюда по лестницам, словно змеи обвившим высоченный аппарат. Инженеры то и дело что-то подкручивают гаечными ключами, не давая машине развалиться на части. Вдоль стен можно увидеть

огромное количество бочек с призрачной рудой, полученной из различных источников и охраняемых минимум дюжиной Парней Брана.

С хохотом возникнув из хитросплетений труб и клубов пара, Бран громко объявляет:

— *Вот теперь вы на правильной стороне! Уэбб не видит дальше своего носа, а потому останется ни с чем, когда мы захватим Рульмер. Рынок пресной воды — это только начало.*
На что вы годны? Силы хватает? Нынче ночью поглядим, чего вы стоите, амигос. Держитесь меня, и вам не о чем будет беспокоиться. Дождёмся одного из моих ребят и тут же отправимся на дело.
Ну а пока расскажите-ка мне, что там с вами случилось у Уэбба?

Пусть герои сами объясняются с ним, используя предложенный Уэббом вариант, или придумав свой, а потом глава отряда должен будет пройти проверку *убеждения*. Любой из героев может помогать, пройдя отдельную проверку *убеждения*. Бран в ответ проходит проверку *внимания* d6. Если герои выигрывают, он уверен, что купил их с потрохами, и что делает им одолжение, разрешив присоединиться к своей банде.

Бран Демаре: дикая карта. Используй характеристики бандита из «Книги Маршала», добавь черты *бугай* и *репутация*, а также изъян *жадность (крупный)*.

Парни Брана (15): используй характеристики бандита из «Книги Маршала». Они вооружены кастетами, у четверых есть ружья и дюжина из них вооружена револьверами двойного действия. У всех есть изъян *дурной характер*.

ТОЛЬКО НЕ ОН!

В ожидании своего человека Бран будет в красках расписывать свою ненависть к законникам, будь то представители властей или частные сыщики. Он продемонстрирует значки нескольких маршалов и шерифов, приколотые к подкладке его плаща. Любого представителя закона это может взбесить настолько, что ему потребуется пройти ещё одну проверку убеждения против внимания Брана, но это уже решать тебе, Маршал.

Когда Бран закончит болтать, прибудет последний член банды — Гершель Сорн, с которым герои играли в поддавки пару часов назад! «Это они», — говорит он, указывая на героев. Бран ревёт: «Продажные законники, самые дрянные!» — и приказывает своим людям атаковать.

Гершель Сорн: используй параметры бандита из «Книги Маршала», однако Гершель обладает *силой* d10, *выносливостью* d10 и чертой *бугай*, а его *стойкость* равна 8.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Если схватка закончится победой героев, то Гершель Сорн немедленно сдаётся. Он сознаётся в том, что его подкупили, и называет имена охранников Уэбба, которые тоже продались. Если отвести его обратно в особняк Уэбба, то Гершель прольёт свет на всю суть происходящего — Бран использовал цены на воду, чтобы отвлечь Уэбба от нападения на его склад, которое планировал провести этой ночью.

Когда правда откроется, Уэбб скажет:

— *Я решил не убивать тебя, Гершель. По-моему, Рульмеру нужен скорее баланс сил, чем единоличный правитель. Так что сейчас ты уберёшься отсюда*

и присоединишься к остаткам банды Брана. Сам придумай, что рассказать про свой побег. Предположим, ты нас раскидал и скрылся, неважно. А важно то, что ты должен их возглавить, если Бран умрёт. Понял?

Да, и ещё одно, Гершель. Чтобы тебе поверили, ты должен выглядеть как человек, побывавший в драке. Просто в адской заварушке.

После этих слов Уэбб начинает колотить Сорна, почти не оставляя на нём живого места, а последним ударом рассекает щеку здоровяка. Он говорит:

— *Никогда не забывай, как и за что получил этот шрам. Пошёл прочь.*

Уэбб благодарен героям за помощь и извиняется перед ними за то, что всё пошло не по плану. Он передаёт им оговорённые суммы и предлагает погостить у него, пока они в городе. Держа их при себе, Уэбб получает возможность присматривать за непредсказуемой новой силой, появившейся в Рульмере; герои могут как понять это, так и упустить из виду.

Ты, Маршал, должен решить, кто из городских заправил особенно заинтересован в помощи героев. И Бран (если он жив), и Уэбб, могут попытаться как использовать их, так и наладить дружбу, и каждый будет делать это по-своему. Если Гершель возглавит остатки банды Брана, он не будет слишком торопиться завоёвывать доверие героев, но в конце концов наверняка захочет заключить с ними союз, если они надолго задержатся в Рульмере.

Осада Рульмера

Месторасположение: *Рульмер*
Уровень страха 4

Начинай эту историю после того, как герои прокатятся По Каньонам (стр. 89), но не раньше, чем будешь готов к тому, что они навсегда покинут Рульмер.

У каждого города есть секреты. Самый крупный секрет Рульмера — его месторасположение. Путь в здешний порт известен лишь горстке избранных пиратов, способных провести судно через рифы и мели, и потому местных не затрагивают крупные конфликты. Но слухи ходят, тут и там просачивается лишняя информация и, как часто говорят в Лабиринте, «Рано или поздно, Чанг узнает всё».

С чего всё началось

Когда Чанг впервые услышал о Рульмере, то сама мысль о городе в Лабиринте, до которого он не может добраться, разгневала его. Будучи человеком осмотрительным, он отправил шпиона узнать точное местонахождение Рульмера. Когда шпион не вернулся, Чанг послал ещё одного. А потом ещё. Потеряв трёх своих лучших агентов, военачальник твёрдо убедился в одном: Рульмер существует.

Не испытывая недостатка в коварстве и терпении, Чанг придумал новый план. Вместо того, чтобы искать Рульмер, он решил (с помощью Ма Тонкой Лапши) проследить источник краденых товаров, которые попадают в Шэн Фэн. Цепочка импортёров заканчивалась на «Импорте и Экспорте Ренарда», после чего след терялся в таинственном переплетении опасных каналов, окружающих Рульмер.

В настоящее время у Чанга есть агент в Рульмере, который уведомляет его о происходящем в городе и, что более важно, готов беспрекословно следовать его приказам. Вэй Лэй — одна из лучших убийц Чанга, и в мастерстве её превосходит лишь Су Красные Лепестки. С помощью хитрого плана Вэй вместе с подручными проникла в город, невольными соучастниками чего стали и герои (По Каньонам, стр. 89)!

РАССТАНОВКА

Как-то вечером, проходя мимо лавки Ренарда, герои наткнутся на Милли Шорк и пышную свадебную процессию. Если герои приняли достаточное участие в повседневной жизни Рульмера, то их могли заранее предупредить о грядущем бракосочетании. Прочти следующее:

Ренард идёт, держа за руку прекрасную Вэй Лэй, одетую в цветной китайский наряд. Увидев вас, он чуть криво улыбается.

— Что тут скажешь! — кричит он вам. — Я полюбил её с первого взгляда. Мы даже решили провести церемонию по обычаям её родины!

В свадебной процессии участвуют все девушки, которых вы спасли вместе с нынешней невестой. Походя по мосту некоторые из них достают длинные картонные цилиндры и подносят к ним горящие спички. Они держат их над головами, пока в небо летят фейерверки, рвущиеся в вечернем небе над Рульмером.

Все зрители восторженно смотрят на это. Несмотря на грохот, от которого закладывает уши, Милли Шорк кричит:

— Прекратите, идиотки! Сейчас весь Лабиринт узнает, где мы! Стойте!

Милли удаётся добраться до моста и выхватить у девушек из рук несколько фейерверков до того, как они подожгут их. Вэй Лэй, повернувшись к Шорк, рассыпается в извинениях и уверяет, что это всего лишь китайская традиция. Она скажет, что у неё и в мыслях не было стать причиной опасности и попросит убрать остальные фейерверки.

Любой из героев, успешно пройдя проверку внимания, понимает, что Вэй Лэй лжёт, несмотря на очень правдоподобное раскаяние. Сложно будет заставить её рассказать больше, так как они вместе с Ренаром и всей свадебной процессией отправляются дальше. Шорк вздыхает, смотрит на героев и с кривой улыбкой спрашивает:

— Кто-нибудь хочет промочить горло? Мне точно надо. Пошли, я угощаю.

ВЫПИВКА В "ЯКОРЕ"

Милли отводит героев в тесный салун под названием «Якорь», где её, кажется, хорошо знают. Прочти игрокам следующее:

Некоторые завсегдатаи прячут глаза, когда Милли входит в «Якорь», а бармен тут же наливает ей виски. Кто-то отпускает шуточку, мол, Шорк не в настроении из-за того, что её милёнок женится, и мигом отправляется на пол собирать зубы после её знаменитого правого хука.

Милли возвращается к своему стакану.

— Стоило быть помягче, тем более что он отчасти, может быть, и прав.

До конца сцены у героев есть отличная возможность узнать друг друга получше, особенно если в компании недавно появился новичок. Для этого подойдут правила интерлюдий (см. «Дневник авантюриста»); любой из игроков может вытянуть карту, если захочет.

После ночной гулянки всем потребуется хорошенько выспаться. Они ещё не знают, что петля у них на шеях начала затягиваться…

ОСАДА НАЧИНАЕТСЯ

На следующий вечер, сразу после того как стемнеет, хитрый план Вэй Лэй начинает действовать. Ориентируясь по месту вспышек праздничных фейерверков, флот Чанга подобрался к Рульмеру и готов открыть огонь. Прочти своим игрокам следующее.

Внезапно вы слышит неясный звук, напоминающий отдалённый раскат грома, а секунду спустя всё здание чуть содрогается. Следом — ещё один взрыв, уже ближе, вызывает новую встряску, слышны дребезг разбитого стекла и шум земли и камней, осыпающихся в океан. Начинается паника, раздаются крики испуганных горожан.

Выбежав на улицу, герои видят источник переполоха: флот кораблей полностью перегородил канал и двигается на Рульмер, паля из пушек. Часть города уже заметно пострадала, здания наполовину разрушены, повсюду разлетаются обломки и начинаются пожары.

Горожане не знают, что делать, мореходы бегут к своим кораблям, а Уэбб и его люди готовят к стрельбе спрятанные в толще утёса пушки. Они малочисленны, застигнуты врасплох и уже опоздали, поскольку атакующий флот вот-вот войдёт в мёртвую зону. Любому пиратскому судну, вышедшему сейчас из Рульмерской гавани, придётся столкнуться с броненосцами Чанга, канонерками и китайскими джонками. В городе царит хаос.

ЕСТЬ ИДЕИ ПОЛУЧШЕ?

В тот момент, когда ошарашенные герои кинутся искать укрытие от пушечных ядер, к ним подбегает Милли Шорк и кричит, что есть мочи:

— *Ренард! Помогите мне найти и вытащить его, и я возьму вас с собой. Высажу где захотите, бесплатно. Идёт?*

Если герои откажутся от её предложения, им придётся самим пытаться найти путь из города по суше. Если присоединятся, дальше их ожидает чертовски серьёзная драка.

ОТРЯД УБИЙЦ!

Добравшись до лавки Ренарда, Милли и непреклонные герои видят, что все двери и окна закрыты и занавешены, но внутри явно горит лампа.

Случайные препятствия

Используй эту таблицу, чтобы узнать, с какими опасностями столкнутся герои в случае попытки покинуть Рульмер по суше. Вычти 2 из результата проверки, если у героев нет проводника.

d6	Результат
1	Мост разрушен, нужно искать новый путь.
2	Обломки скалы сыпятся с утёса над вашими головами. Требуется проверка ловкости, чтобы избежать уровня усталости от синяков и ссадин.
3	Пламя преграждает путь вперёд.
4	2d6 преданных Чангу Каньонных Крыс.
5 – 6	Путь чист, всё спокойно.

Вей Лэй и её фанатично настроенные воительницы привязали Ренарда к стулу и заперли в кабинете, а сами, склонившись над грубо нарисованной картой Рульмера, обсуждают по-китайски, кого атаковать первым: Бедивера Уэбба или Брана Демаре, и как проникнуть в их убежища.

Изобретательные герои могут придумать множество способом для того, чтобы попасть в контору Ренарда: хитрые устройства или мистические способности, проверка взлома, шумная диверсия под окном или просто стук в дверь… Они могут даже сесть и подождать, пока Вэй Лэй сделает первый ход, что произойдёт примерно через час, когда штаб лазутчиков, наконец, в жестоких спорах изберёт своей целью особняк Уэбба.

Подробности оставляю на откуп тебе и твоим игрокам, Маршал, но в любом случае, у Ренарда их ожидает встреча с Вэй Лэй и её змеюками. Между тем град пушечных ядер продолжает сыпаться на пиратский город.

Вэй Лэй: дикая карта. См. стр. 138.

Воины Вэй Лэй (8): используй характеристики железнодорожного воина из «Книги Маршала», но измени значение *силы* на d8. Все они вооружены китайскими мечами (сила+d6).

ПОБЕГ ЛЮБОЙ ЦЕНОЙ

Когда убийцы будут повержены, или герои отступят, не выдержав натиска, командовать начинает Шорк. Если операция по спасению Ренарда провалилась, им понадобится новый план, и быстро, потому что Милли не собирается уходить без своего возлюбленного Сурнуа. Если же героям удастся вызволить смазливого импортёра, то всю компанию ожидает гонка по переулкам, дворам и полуобвалившимся мостам. Дважды сделай проверку по таблице случайных препятствий.

В конце концов отряд добирается до крохотной деревянной хижины, расположенной прямо у отвесной скалы над водой. Шорк велит им сдвинуть крупный камень, за которым скрыт туннель, ведущий вниз, и верёвочная лестница. Лаз ведёт в крохотную бухточку, скрытую окружающими утёсами. Там на волнах покачивается паровой баркас, на борту которого виднеется надпись «Элегантный побег».

Первый помощник Джон Такер уже на борту и готовит судно к отходу. И очень вовремя, так как стоит лишь героям оказаться на борту, как одна из джонок Чанга, вооружённая до зубов и под завязку набитая Каньонными Крысами, промчится мимо них по узкому каналу, ведущему прямо к Рульмеру. Они не заметят «Побег», если только тебе, Маршал, не покажется, что спасение досталось героям слишком просто.

Без дальнейших препятствий баркас выходит из канала, и Милли, сдержав обещание, доставит отряд в любой желаемый порт.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Под непрекращающимся ливнем ядер Рульмер пал. С оглушительным грохотом скалу рассекла громадная трещина и половина города обрушилась в океанские воды. Это стало началом конца — защитники были рассеяны, члены банд погибли или бежали в рисовые поля. Тамошние фермеры поступили достаточно мудро, спрятавшись в своих подвалах с первыми же выстрелами пушек.

Тебе решать, кто из горожан выжил, а кто погиб под артобстрелом. Если Вэй выживает, она клянётся жестоко отомстить тем, кто помешал ей исполнить волю своего господина. Некоторое время она будет руководить восстановлением города, находящегося отныне под контролем военачальника Чанга.

ВАГОНСЭНД

Сама история основания Вагонсэнда определила его название. Бродячая труппа переживала не лучшие времена, фургоны ветшали всё сильнее. Когда стало ясно, что ехать дальше уже практически невозможно, циркачи решили взять перерыв. Однако со временем они пустили корни и вместо новых колёс цветные повозки обзавелись каменными фундаментами. И в конце концов это место стало для них настоящим домом.

У Дж. Т. Бонифация — владельца изначального шоу и одного из основателей города — возникла великолепная идея. Почему бы вместо того, чтобы бесконечно колесить по просторам Запада, не сделать так, чтобы люди сами приезжали взглянуть на представление. И вот, он распланировал Вагонсэнд наполовину в виде огромного цирка, а наполовину — места для жизни местных артистов и других бродячих трупп, отдыхающих между сезонами и путешествиями. Теперь, думал он, можно будет проводить представления, какие и не снились передвижному цирку. Удачно

оказавшаяся неподалёку железнодорожная развязка добавляла уверенности.

Итак, Бонифаций потратил все свои сбережения на то, чтобы начать строить город. В течение года «Цирк чудес Дж. Т. Бонифация» окупился и даже принёс прибыль. О городе заговорили, люди со всех окраин Запада приезжали в Вагосэнд, чтобы увидеть отчаянных сорвиголов, исполняющих опаснейшие трюки на Западе. По мере того, как город продолжал расти, открывались новые заведения, клиентами которых становились уже не только посетители, но и сами циркачи.

Придерживаясь изначального плана, Бонифаций использовал цирковую терминологию во властной структуре. Даже должности чиновников названы не как везде. Себя Бонифаций назначил «конферансье» Вагонсэнда (мы с тобой, амиго, называем такого человека «мэром»). Но, даже будучи образцовым предпринимателем, Бонифаций оказался профаном в управлении. Очень быстро его вытеснили с поста более подкованные в бюрократии джентльмены. Ещё три конферансье спустя город окончательно заслужил звание диковинки даже для Диковинного Запада, полностью строя свою экономику на индустрии развлечений.

Для поселенцев Запада, привыкших к фермам и ранчо, Вагонсэнд был крайне необычной новинкой. Для бродячих артистов, водевилей, шоу уродов и участников карнавалов, постоянно проходящих на Западе, это место стало возможностью отдохнуть. Идеальное укрытие, чтобы заняться ремонтом оборудования, заштопать шатры и обменяться секретами ремесла. Более того, в Вагонсэнде артисты могут просто быть собой, никем не притворяясь и не пряча свою истинную внешность. Очень быстро это место стало известно, как «Диковинка Дикого Запада».

На что посмотреть

Вот самые примечательные уголки Вагонсэнда и его окрестностей, которые обозначены на карте.

Салун «Шатёр»: этот салун, украшенный в весёлом цирковом стиле, популярен среди туристов, а вот сами циркачи сюда забредают редко.

Цирк чудес: невероятно огромный шатёр в центре города, в котором гостей ожидает главное представление — Цирк чудес!

Дом Феслеров: здесь хранятся мрачные тайны семьи Феслер, хоть снаружи этого и не рассмотреть. Внутри Сюзи Феслер творит кровавые ритуалы для своих тёмных владык.

Комната смеха: расположенная на полпути по Бульвару комната смеха всегда открыта для послеполуденных развлечений со всеми своими кривыми зеркалами, запутанными лабиринтами и трясущимися на паровых поршнях комнатами. Кое-кого из тех, кто осмелился зайти сюда, больше не видели…

Бульвар: это главная улица Вагонсэнда, ведущая через город к Цирку чудес. По обеим сторонам расположены игорные заведения, шатры и гадалок, магазинчики, палатки с напитками и всё прочее для привлечения и развлечения посетителей.

Гостиница «Белый слон»: популярное среди задержавшихся на ночь туристов место, а также резиденция Моргана Девона — сотрудника Агентства под прикрытием.

Город сегодня

Регион: *Дезерет, Великий Северо-Запад или Спорные территории*

Уровень страха: *3*

Вагонсэнд ухитряется быть одновременно величественным и вульгарным. Тому, кто окажется здесь впервые, сложно будет не поразиться открывшемуся зрелищу. Едва въехав в дальние предместья, уже чуешь сочные ароматы цирковых сладостей или слышишь мелодию органчика. Очень скоро из-за ближайшего холма покажутся кричащие огни шатров и балаганов. Все эти заведения открыты с четверга по воскресенье и предоставляют зрителям только стоячие места.

Нынешний конферансье, Торнтон Феслер, — глотатель шпаг и бывалый циркач с нюхом на хорошую сделку. Он всегда добивается самых выгодных условий при заключении любого договора и способен выторговать у стрелка его верный кольт, если на то будет достаточно времени.

Члены семьи конферансье совмещают роли чиновников и актёров. Его жена, Сюзи Феслер, занимает должность городского зазывалы, его брат, Эзра, — городской силач, а ещё, так уж совпало, — один из лучших жонглёров, которых видел Запад. Под их руководством город стал тем, чем является сегодня: аттракционом для обычных людей и местом отдыха циркачей, а также всех, кого в иных местах посчитали бы «уродами».

Сосчитать население Вагонсэнда почти невозможно. Не считая зим, когда актёры «возвращаются домой», а наплыв посетителей спадает, сюда постоянно приезжают и уезжают десятками и сотнями. В лучшие дни в городе и окрестностях находится не меньше тысячи человек, но это число может упасть до шести сотен или вырасти вдвое буквально за пару дней. Особенно много зевак и туристов здесь по выходным.

Уличные артисты и лоточники выстраиваются вдоль Бульвара, развлекая гостей Цирка чудес и, конечно же, получая с них деньги. Сам Цирк — это огромное помпезное строение в форме шатра, способное вместить сотни зрителей и расположенное так, что каждая городская улица, несмотря

Должности в Вагонсэнде

Несмотря на необычные названия, обязанности официальных лиц Вагонсэнда не отличаются от таковых в обычном городе. Это всего лишь один из многих изобретённых Бонифацием способов придать жизни в городе уникальные оттенок и привкус.

Большинство чиновников не обидится, если назвать их более привычными именами, но почти все вежливо тебя поправят. На всякий случай здесь перечислены названия должностных лиц. Можешь убрать их или придумать ещё больше, если это требуется в твоей истории.

Акробатка: мадам.

Гимнаст: владелец маленькой лавки или магазинчика, предприниматель.

Зазывала: почтальон.

Кассир: глава торговой палаты.

Клоун: владелец салуна.

Конферансье: мэр.

Метатель ножей: гробовщик.

Силач: маршал. Помощников называют «атлетами».

Укротитель львов: сборщик налогов.

на все свои изгибы и повороты, выводит к его входу. Вокруг кольцом стоят шатры поменьше, служащие сценами для небольших представлений и шоу уродов.

Учитывая, сколько денег оседает в этом городе, неудивительно, что многих приводит сюда жажда наживы. Уличные торговцы выдают яркие безделушки за коллекционные редкости, в каждом переулке сидит по напёрсточнику, повсюду шныряют карманники. Простые люди должны держать одну руку на кошельке, а вторую на оружии, находясь в Вагонсэнде, чтобы не лишиться и того, и другого.

Истории о привидениях и байки о проклятьях здесь всегда в моде, но отнюдь не из-за того, что покойникам внезапно расхотелось лежать в земле, а потому, что дьявольское влияние Сюзи Феслер, известной также как Жаворонок, заставляет неуклонно увеличиваться количество маниту в окрестностях. Демонические создания роятся по ту сторону границы, в Землях Охоты, но с наступлением темноты некоторым из них удаётся проскользнуть в наш мир на несколько часов или нашептать ужасные мысли спящим.

Жители

Население Вагонсэнда отличается выдающимся даже для Запада разнообразием.. Здесь живут самые разные личности: карлики, бородатые женщины, сиамские близнецы и представители народов со всех концов света.

Под видом артистов или диковинных зверей в Вагонсэнд также сумело пробраться несколько чудовищ, но ты ещё поймёшь, Маршал, что среди местных найдутся и такие подлецы, перед которыми блекнут любые порождения Судного дня.

ТОРНТОН ФЕСЛЕР

Торнтон Феслер — первоклассный шоумен, который прибыл в Вагонсэнд после нескольких лет выступлений с собственным шоу «Формалиновые люди». Среди остальных актёров у него репутация человека, который всегда борется за правильные идеи в подходящее время.

Его волнистые волосы и аккуратно подстриженная бородка, позволяют ему, нарядившись в приличный костюм, выглядеть практически как истинный джентльмен. Это оказывает обезоруживающий эффект

на иных бюрократов или политиканов, которые пытаются уклониться от обязательств по контрактам. Всего лишь раз взглянув на шоу, в котором Торнтон глотает клинки, дышит огнём, размахивает горящим кнутом и вытягивается на доске с гвоздями, они сразу делаются шёлковыми.

Поселившись в Вагонсэнде, Торнтон с женой и братом сразу же поняли, что у этого города невероятный потенциал. Когда подошло время выборов нового конферансье, Торнтон выдвинул свою кандидатуру и сумел победить в напряжённой борьбе. Он до сих пор сохраняет свою популярность, и победа на последних выборах досталась ему с огромным преимуществом.

И неважно, что у его сильнейшего конкурента внезапно образовалось дело в Нью-Йорке, да такое срочное, что он покинул город прямо посреди ночи. Сейчас слово Торнтона — закон в Вагонсэнде, и горожане безоговорочно повинуются ему.

Торнтон Феслер: см. стр. 141.

СЮЗИ "ЖАВОРОНОК" ФЕСЛЕР

Невысокая, но атлетично сложенная Сюзи «Жаворонок» Феслер — чистокровная индейская скво. Все вокруг считают, что её родное племя было уничтожено во время очередной междоусобицы аборигенов, а саму Сюзи, носившую тогда имя Жаворонок, победители забрали в рабство.

Каким-то образом сладкоречивому Торнтону удалось уговорить сиу пропустить повозки по землям индейцев в обмен на выступление «Формалиновых людей» перед индейцами, когда шоу покидало Дедвуд. Потом труппа двинулась дальше, а Сюзи прокралась в один из фургонов и пряталась там, пока они не покинули Спорные территории. Такая вот увлекательная история. И, как и во многих историях, в ней нет ни слова правды.

На самом деле Сюзи — чародейка, талантливая настолько, что ей долгое время удавалось скрывать своё мастерство от родных. Когда раскрылась правда о сделке с маниту, её изгнали из племени. Такое положение вещей не устроило Жаворонка, а потому она позаботилась о том, чтобы тёмные силы наказали её соплеменников. В итоге уничтожив их всех, она обрекла свою душу на адские страдания.

Встреча с Торнтоном дала Сюзи время придумать подходящую историю. По правде сказать, настоящий хозяин города она, и это под её дудку пляшут горожане. С помощью тёмных сил, дарованных Жнецами, колдунья сеет страх в округе и во многом именно из-за неё над Вагонсэндом нависает мрачная тень ужаса.

Сюзи «Жаворонок» Феслер: см. стр. 140.

ЭЗРА "ОРЛИНЫЙ ГЛАЗ" ФЕСЛЕР

Эзра — младший брат Торнтона и городской силач Вагонсэнда. На самом деле его работа далека от следования букве закона. В первую очередь, Эзра занят защитой интересов брата и его жены. В своих ярких нарядах, подчёркивающих светлые кудри, он выглядит щёголем. За ним постоянно следует несколько его атлетов, которым он отдаёт отрывистые команды, посылая на мелкие задания по обеспечению безопасности.

Несмотря на то, что большую часть времени Эзра исполняет обязанности городского законника, известен он и за свои выступления. В его репертуаре не только меткая стрельба, но и жонглёрство. Многие помнят, как он стрелял из шести револьверов по шести разным целям одновременно и не промахнулся ни разу. Может, он немного

самоуверен, но мало кто поспорит с тем, что с револьвером в руке он один из самых опасных жителей Вагонсэнда.

Эзра «Орлиный глаз» Феслер: см. стр. 142.

ДЖОРДЖ МАККИНЛИ

Некоторые считают, что самое необычное в Джордже — это его рост: семь футов и восемь дюймов. Другие укажут на то, как ловко он управляется с должностью городского кассира. Он способен умножать в уме такие числа, которые вы даже представить себе не можете. Джордж — первоклассный счетовод, отлично разбирается в людях, всегда знает, что надо сделать, чтобы заработать больше денег, а также на что и когда их потратить.

Чутьё Джорджа принесло в казну Вагонсэнда немало денег. Кроме того, он со своей женой Дорис владеет предприятием «Утратил и обрёл», которое занимается воссоединением родителей и потерянных детей, так часто встречающихся в этом городе.

Джордж — живое олицетворения выражения «робкий гигант», он до того боится собственной силы, что всегда избегает конфликтов. Эзра частенько зло подшучивает над Джорджем по большей части из-за того, что тот боится представить, что будет, если он не рассчитает силу, ударив насмешника.

Жена Джорджа, миниатюрная красотка ростом едва в четыре с половиной фута, постоянно пилит его за то, что он принимает это слишком близко к сердцу, и в такие моменты кажется, что над Джорджем издеваются сразу двое.

Джордж Маккинли: используй характеристики горожанина из «Книги Маршала», добавь *силу* d10 и черту *бугай*.

БЕРТА ДРАКЕР

Когда-то Берта была всего лишь бородатой женщиной в одной из бродячих цирковых трупп. Со временем она начала лысеть, из-за чего работать становилось всё сложнее. Следом начал таять её вес, а вместе с ним и статус «самой большой женщины в мире». В итоге Берта решила, что жизнь в цирке уродов ей больше не подходит, и покинула свою труппу во время остановки в Вагонсэнде.

Надо сказать, это было удачным решением. Берту узнал проезжий эскулап, когда-то видевший её на сцене, а также, что куда важнее — узнал её симптомы. Он подобающим образом излечил её от заболевания, из-за которого она таяла на глазах. Придя в себя, Берта уговорила доктора остаться, а сама начала работать при нём медсестрой. Когда же доктор покинул этот мир, Берта заняла его место и стала врачевать всех желающих. У неё недостаточно знаний для медицинской школы, но Берта может подлатать рану, чтобы ты смог дотянуть до настоящего врача.

Берта Дракер: используй характеристики горожанина из «Книги Маршала», добавь *лечение* d8.

МОРГАН ДЕВОН

На первый взгляд Морган Девон кажется добродушным потрёпанным ковбоем. Может, его внешний вид и не настолько бросается в глаза, как у Эзры, а трюки не настолько хороши, но он обладает приятной манерой общения, которая помогает ему привлечь публику. Есть что-то очень «сермяжное» в том, как он приподнимает шляпу, чтобы пригладить короткие чёрные волосы, и разглаживает усы. С такими парнями всегда приятно посидеть в салуне и поболтать о жизни.

Именно из-за этого природного обаяния Агентство решило отправить под прикрытием в Вагонсэнд именно его. За последний год количество необъяснимых происшествий здесь возросло, и в некоторых были замешаны чудовища. Людям в чёрных пыльниках нужен был свой человек в городе, и «Девон», настоящее имя которого Марк Скотт, им стал. Не так давно Девон начал подозревать, что с Торнтоном и Сюзи что-то не в порядке, но у него пока что нет доказательств.

Морган Девон: дикая карта. Используй характеристики сотрудника Агентства из «Книги Маршала», добавь черты *харизматичный*, *меткий стрелок* и *быстрая перезарядка*.

ДЭВИД И ДЕКСТЕР БАЛТИМОРЫ

Дэвид и Декстер Балтиморы совсем недавно открыли в Вагонсэнде новый аттракцион. Никогда не знавшие родителей они взяли в качестве фамилии название города, в котором выросли. Эти сросшиеся (или «сиамские») близнецы, навечно связанные друг с другом, делят один живот и торс, но руки и ноги у каждого свои. Впервые представление они дали ещё будучи подростками и несколько лет путешествовали с различными цирками до того, как осели в Вагонсэнде.

Братья выступают в водевильном жанре, устраивают разговорные и музыкальные номера. Пока что они звёзды Вагонсэнда и ухитрились перетянуть на себя значительную часть зрителей. При этом Дэвид — ужасный грубиян — и за пределами сцены с братьями почти никто не общается. Крокетт М. Тэтчер часто нелестно отзывается о них. Само собой, по мере того, как угасает популярность братьев, их споры с Крокеттом становятся всё жёстче. А когда близнецы окончательно достигнут дна, им останется лишь надеяться на великодушие других циркачей.

Дэвид и Декстер Балтиморы: используй характеристики горожанина из «Книги Маршала». Добавь *смекалку* d10 и изъян *сиамские близнецы (крупный)*. Шаг близнецов уменьшен на 2, они используют d4 для бега и получают штраф –2 к *харизме*. Каждый из близнецов получает отдельную *карту действия*, но имеет штраф –2 на все проверки навыков, связанных с *ловкостью* и подразумевающих передвижение (лазанье, драка, плавание и т. д.)

Дэвид является обладателем изъяна *дурной характер*, в то время как Декстер — *верный друг*.

КРОКЕТТ М. ТЭТЧЕР

Крокетт — здоровяк с постоянной грозной усмешкой. Благодаря своему росту в шесть футов три дюйма и весу в 280 фунтов он стал чемпионом среди борцов Цирка чудес в состязании «Попробуй удержи». Тэтчер обладает невероятной силой и каждую неделю защищает свой титул на «открытом состязании», где люди снова и снова пытаются победить его за десять минут. Он взял к себе в шоу ещё двух борцов, чтобы его победы выглядели убедительнее. Недавно Крокетт организовал соревнование за титул чемпиона. Раз в неделю проходит один бой.

Местным жителям хорошо известно о его неприязни к братьям Балтимор. Много раз он предлагал им встретиться на ринге. «Два урода на одного! И одну руку мне привяжут за спиной!» Несмотря на такое щедрое предложение, братья мудро отказываются. Может, они и подружились бы с Тэтчером, не проявляй он столько внимания к их физическому недостатку. В результате резкий на язык Дэвид как-то назвал соревнования Тэтчера времяпрепровождением для дуболомов и идиотов. Тэтчер намерен отомстить братьям, набрав популярности и сбросив их с трона.

Крокетт М. Тэтчер: дикая карта. Используй характеристики *мастера боевых искусств* из «Книги Маршала» (с аспектом борьба), добавь *силу* d12+2.

Слухи

На первый взгляд Вагонсэнд — популярный центр развлечений, и здесь разве что чуть неуютно после заката. Но тень ужаса нависает на городом циркачей, что приводит к появлению множества леденящих душу историй. Вот несколько из них.

КЛОУНЫ-КАННИБАЛЫ

Среди разношёрстного населения Вагонсэнда можно встретить как жонглёров и дурачков, так и самых обычных клоунов с разрисованными лицами. И некоторые из клоунов куда больше заинтересованы в том, чтобы полакомиться своими зрителями, нежели в том, чтобы рассмешить их. Сейчас они сеют по городу невзгоды.

На самом деле они давно превратились в упырей, что скрывают под гримом и яркими костюмами. Только так они могут находиться среди людей, не вызывая подозрений.

Клоуны-упыри ответственны за исчезновение части приезжих зрителей. Пара из них заманивает жертву в уединённые уголки забавными фокусами и пантомимой, потом остальные выпрыгивают из ниоткуда, оглушают несчастного и накидывают мешок на голову. Если ему и доведётся очнуться, он обнаружит себя на обеде, где выступает в качестве главного блюда!

Большинство этих созданий — опустившиеся актёры, заключившие сделку с Жнецами и на свою беду превращённые в людоедов. Но ужас от историй об их мрачных деяниях и судьбах незадачливых прохожих породил ещё одного кошмарного обитателя ночных переулков Вагонсэнда, — Большого Бото. И «Б. Б.», как называют упыри своего предводителя, всегда голоден.

Даже для порождения тёмных сил Бото чрезвычайно мерзок. Издали он ничем не отличается от обычного клоуна, разве что немного крупноват, но во всём остальном сходство просто поразительно — шапка с колокольчиками, белый грим и большой

красный нос. Но если кто-нибудь совершит ошибку и подпустит его слишком близко, то сразу заметит разницу. Кожа у Бото жирная, мертвенно-бледная, его красный нос распух и покрыт мерзкими нарывами, а рот заполнен зубами вроде акульих. И как у акулы, глаза Большого Бото полностью чёрные — сплошной зрачок. Может, именно поэтому он предпочитает жрать людей живьём.

Большой Бото: дикая карта. Используй характеристики упыря из «Книги Маршала».

Клоуны-каннибалы: используй характеристики упыря из «Книги Маршала».

ПРОКЛЯТЫЕ ВЕЩИ

Маниту, без сомнений, привлечённые отвратительными эманациями ритуалов Сюзи Феслер, всё чаще просачиваются в наш мир, чтобы отравлять жизнь людям Вагонсэнда. Но духи не могут долго существовать в материальном мире и исчезают как тень, стоит взойти солнцу. Чтобы продлить время своего пребывания на этой стороне, хитрые маниту вселяются в предметы, например, в мебель и занавески, стараясь ударить или задушить беспечных прохожих.

Маниту: см. стр. 133.

Роковой выстрел

Возможно, среди героев найдётся пистольеро, который решит поучаствовать в соревновании метких стрелков. Если захочешь, чтобы именно в момент его выстрела погиб Карнус, то вместо Девона Эзра отправит в тюрьму его. После ареста Морган Девон явится к героям и скажет, что знает о невиновности их друга и хочет помочь. Таким образом герои может и не получат доступ к записям Девона, но приобретут ценного союзника в борьбе с Феслерами.

Двоих одним выстрелом

Месторасположение: *Вагонсэнд*
Уровень страха 3

Эта история погружает героев в лёгкую и праздничную атмосферу, царящую в Вагонсэнде, а потом выбивает у них землю из-под ног с помощью незамысловатой истории одной мести. Однако найденных в процессе улик будет вполне достаточного, чтобы в дальнейшем отряд героев сумел разобраться с величайшим из зол Вагонсэнда.

С ЧЕГО ВСЁ НАЧАЛОСЬ

Дэвид и Декстер Балтиморы по горло сыты открытыми угрозами Крокетта Тэтчера. Особенно Дэвид. Маниту приходит к нему в снах, нашёптывая о том, что следует отомстить врагу. Дэвид решил застрелить Тэтчера во время грядущего соревнования метких стрелков. Злой дух убедил его, что если всё пройдёт успешно, никто ничего не заподозрит…

РАССТАНОВКА

Когда герои прибывают в город, на улицах только и разговоров о двух готовящихся событиях: соревновании метких стрелков и борцовском состязании «Попробуй удержи». Оба мероприятия — отличный способ развлечься после долгой дороги, и есть шансы, что герои захотят посмотреть, а то и поучаствовать.

ВЫЗОВ МАСТЕРСТВУ

Оба мероприятия собрали толпы зрителей, которые уже выстроились в очереди. На соревновании метких стрелков сразятся городской силач (говоря по-человечески — маршал) Эзра Феслер и местный ковбой Морган Девон. Соревнование борцов, между чемпионом Крокеттом Тэтчером и бросившим ему вызов Карнусом Великолепным, проходит в большом шатре рядом с Цирком чудес. Стрелки выступают под открытым небом всего лишь в нескольких десятках ярдов от них.

Прочти следующее, если герои остановятся посмотреть:

Соревнование по борьбе начинается примерно за полчаса до стрельбы и будет идти весь день. Это бесконечные захваты, контрзахваты и похвальба борцовскими техниками. Карнус чуть моложе и сильно крупнее Тэтчера, но ему не сравниться с опытом противника.

На соревновании метких стрелков выступают не одни только Эзра Феслер и Морган Девон, есть и несколько других участников. Девон готовится сделать сложный выстрел, спускает курок и промахивается. Из шатра борцов доносится крик и оттуда разбегаются женщины и дети.

Цирковой рабочий выбегает из шатра с криком: «Карнуса подстрелили! Позовите Берту!»

МЕСТО ПРЕСТУПЛЕНИЯ

Эзра Феслер, расталкивая людей, влетает в шатёр. Если герои решат проследовать за ним, то им придётся пробиваться сквозь испуганную толпу. Когда они попадут внутрь, то увидят Эзру над телом. Он говорит, что для доктора уже поздно и нужно

Зацепки и улики

Чтобы упростить тебе жизнь, Маршал, здесь описаны все возможные зацепки, так что ты будешь готов к любому способу расследования, избранному героями.

Дырка от пули: успешная проверка внимания позволит заметить кое-какие несоответствия. Как минимум, становится понятно, что направление поразившего Карнуса выстрела и выстрела, сделанного стрелком, не совпадают. При подъёме герой заметит, что дыра чуть больше, чем должна быть, или что выстрел, судя по всему, был сделан снизу вверх, с уровня толпы, а не со стороны уличного стрельбища.

Если герои осмотрят след от выстрела снаружи, то увидят, что место проведения соревнования стрелков закрыто от шатра борцов деревянными перегородками. Успешная проверка внимания позволит заметить следы гари рядом с дырой, а проверка общедоступных знаний — понять, что это следы пороха, а значит стрелок стоял совсем рядом с шатром.

Успешная проверка выслеживания (–2) позволит найти отпечатки подошв в грязи рядом с пулевым отверстием — следы двух человек, стоявших под странным углом друг к другу и очень близко. След уходит к дороге и там теряется. Странный угол сохраняется на протяжении всего пути.

Имущество Карнуса: вещи Карнуса всё ещё лежат в раздевалке. Беглый осмотр позволит найти одежду борца и его документы (настоящее имя покойного — Кристофер Коннор). Ничто из этого не поможет разгадать загадку, поскольку Карнус — всего лишь случайная жертва.

Зацепки и улики (продолжение)

Крокетт Тэтчер: если допросить Крокетта сразу после выстрела, он окажется в смятении и недоумении. Чуть позже, выпив виски в салуне «Шатёр», он успокоится. Крокетт признается, что случись выстрел секундой раньше, пуля угодила бы в него. Карнус как раз ухватил Тэтчера и держал его лицом к той стене, а едва ему с большим трудом удалось вырваться, прогремел выстрел. Тэтчер помнит, что слышал звук очень отчётливо.

Записи Моргана Девона: Морган вёл очень подробные записи, в которых повествуется о его подозрениях насчёт истинной природы сил Сюзи, о том, что она полностью контролирует Торнтона и Эзру, о «чудесных» и невероятных выстрелах Эзры и так далее. Упомянуто также, что Сюзи родилась среди сиу и предала своё племя.

В записях о братьях Балтимор говорится, что они стараются сохранять добрые отношения с правящей троицей, особенно с Эзрой. Там также хранится детальный набросок анатомического строения братьев, на котором хорошо видно, как они стоят и ходят. Тот, кто видел следы у шатра и эти записи, может с помощью проверки смекалки догадаться, что это были сиамские близнецы.

Место преступления: любой, кто знаком с огнестрельным оружием, может с помощью проверки смекалки определить, что ни при каких условиях Девон не мог попасть в Карнуса. В этом случае пуля должна была сначала пройти через толстую деревянную загородку.

позвать метателя ножей (гробовщика, иными словами).

Эзра подходит к дырке от пули в полотняной стенке шатра, рассматривает её. Затем он покидает место преступления, чтобы арестовать Девона — или того, кто сделал роковой выстрел, — оставив окровавленного Тэтчера и мёртвого Карнуса на милость гробовщику.

Эзра не может скрыть самодовольства, арестовывая Девона со словами: «Только второсортный стрелок мог так облажаться». Он отводит его в тюрьму, объявив, что соревнование окончено.

Расследование

Примерно через час силач явится к героям и скажет, что Девон попросил встречи с ними. Он хочет поговорить с самым знаменитым из героев или с тем, кто участвовал в соревновании. Девон просит их разобраться в случившемся:

— *Я с первого взгляда могу узнать в человеке опытного стрелка, так что ты наверняка и сам уже понимаешь — нет ни единого шанса, что тот выстрел сделал я. Сравни угол выстрела и докажешь, что я невиновен. Смотри сюда.*

Девон незаметно достаёт маленький клочок бумаги и уголёк и быстро что-то пишет, в надежде что Эзра не заметит. Потом отдаёт записку героям со словами:

— *Ну что, друзья, вы поможете мне? Надо торопиться.*

На обрывке написано: «Гостиница «Белый слон», номер 8, под кроватью, 42-8-15». Если герои отправятся по этому адресу, то обнаружат пару атлетов, как раз переворачивающих комнату вверх дном. При виде незваных гостей те выхватывают пушки и открывают огонь.

Стрелки (2): см. «Книга Маршала».

Схватка обязательно привлечёт всеобщее внимание, и у героев останется всего несколько секунд, чтобы осмотреть комнату до появления подмоги. Под кроватью они найдут небольшой, но тяжёлый сейф размером где-то в два квадратных фута, оснащённый кодовым замком. Внутри лежат записи о некоторых из местных жителей (особенно подробно в них описаны Торнтон, Эзра и Сюзи), нож сиу, $ 300, значок федерального маршала США и бумаги, в которых говорится о том, что на самом деле Моргана Девона зовут Марк Скотт и он сотрудник Агентства под прикрытием!

СВОИМИ РУКАМИ

Само собой, улики приведут героев прямиком к братьям Балтимор, в этот момент выступающим перед публикой. Когда персонажи игроков приблизятся к ним на расстояние выстрела, прочти следующее:

Видя со сцены ваше приближение, братья вежливо извиняются и скрываются за кулисами, чтобы сменить костюм. Через некоторое время по толпе начинает гулять шепоток, а вы сомневаетесь, что братья вообще вернутся.

К счастью, братья — не самые лучшие бегуны, так что герои с лёгкостью догонят их, если захотят. Стоит лишь обвинить их в убийстве и представить доказательства совершённого ими злодеяния, как Декстер принимается сознаваться во всём, пока Дэвид пытается заставить брата молчать. Не видя вариантов, Дэвид достаёт из жилетки дерринджер и стреляет своему брату в голову до того, как тот успеет сдать Феслеров.

Декстер умрёт не сразу, он всего лишь ранен выстрелом. Если герои отведут близнецов к Берте Дракер, та попытается спасти Декстеру жизнь, но не сможет этого сделать, после чего объявит Дэйву, что скоро настанет и его черёд. Услышав о признании близнецов, Эзра пусть и нехотя, но освободит Девона. За хлопоты он предложит героям бесплатные билеты в Цирк чудес.

К утру братья Балтимор скончаются.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Когда Морган Девон выберется из тюрьмы, он поблагодарит героев за помощь и предложит снять с них любые обвинения в преступлениях перед США — это позволит любому из них удалить изъян в розыске, если таковой имеется. Если помощь подобного рода героям не нужна, то он предложит им деньги из сейфа в качестве оплаты. Кроме того, Девон заверяет, что если когда-нибудь им понадобится союзник в Вагонсэнде, то он постарается помочь им чем только сможет.

КОНСТРУКТОР ПОСЕЛЕНИЙ

Городов на Мистическом Западе мало, и между ними много миль пути. Большинство из этих островков цивилизации основано совсем недавно, и почти все они заняты ежедневным выживанием в суровых условиях фронтира. Большинство городов населено честными богобоязненными людьми, пытающимися устроить свою жизнь и жизнь своих семей в краю больших возможностей.

Другими заправляют жестокие скотопромышленники, висельные судьи, безжалостные маршалы или банды головорезов. Чудовищные ужасы Судного дня не дают покоя некоторым городам, а в других поселились последователи странных культов, безумные изобретатели или демонические служители тёмных сил. Однако странник, мечтающий о горячей ванне, мягкой постели и компании более приятной, чем его лошадь, становится не слишком разборчивым. Герои обязательно поддадутся соблазну заглянуть в показавшийся на горизонте город и поглядеть, что там происходит.

Описанный в этой главе набор правил поможет определить, какого рода приключения их там ждут, Маршал. Если ты любитель импровизировать, то сможешь быстро создать столько уникальных городов и ситуаций для своих героев, сколько тебе потребуется. Если же ты предпочитаешь заранее раздать всем сёстрам по серьгам, то взгляни на таблицы и используй их как источник вдохновения для создания полноценного сценария приключения. Главное, убедись в том, что грядущая авантюра окажется по вкусу игрокам и по зубам их героям.

КАК ЭТИМ ПОЛЬЗОВАТЬСЯ

Прочтя эту главу, Маршал, ты по щелчку пальцев получаешь все детали для городского приключения. Просто следуй представленным далее инструкциям. Для начала быстро пробежимся по пунктам, чтобы в дальнейшем уберечь тебя от сюрпризов. По крайней мере, от неприятных.

Первые две фазы, в которых используется метод «техасского холдэма», требуют, чтобы Маршал вытянул несколько карт из колоды действий. Они определяют месторасположение города и отличительные особенности, делающие его странным и интересным уголком — просто найди описание мастей и достоинств карт в таблице. В третьей фазе используй эти же карты, чтобы добавить финальные штрихи.

Дальше ты найдёшь целый ворох таблиц, описывающих, какая карта что означает. Собери полученные значения воедино и получишь замечательную историю, в которую можешь добавить собственные идеи. Если какой-то из результатов покажется тебе неподходящим — не бойся менять его, как тебе угодно. Однако имей в виду — иногда именно абсолютно не сочетаемые, на первый взгляд, детали помогают сделать город особенно необычным и запоминающимся.

И ещё одно: у джокера нет масти. Если вытягиваешь его, возьми ещё одну карту, чтобы определить масть.

Карты на стол

Чтобы начать, перемешай колоду и сдай себе две карты. Это твои карманные карты, которые понадобятся в закрытой фазе (шаг два, см. далее). Можешь посмотреть на них прямо сейчас, если хочешь. Затем вытяни и выложи в ряд рубашкой вверх ещё три «карты сообщества». Открывай их по одной слева направо, сравнивая результаты с таблицами и выполняя полученные условия.

Пики **Крупное:** это людное поселение, вероятно, местный центр торговли, правосудия или развлечений. Оно состоит из нескольких улиц и достаточно велико для того, чтобы поддерживать конкуренцию между заведениями, оказывающими похожие услуги. В таком городе может быть до тысячи постоянных обитателей (но обычно меньше).

Сдай себе две дополнительные карманные карты.

Примеры: оживлённый скотный рынок. Постоянный лагерь охотников на бизонов. Город, где успело смениться одно поколение. Крупный армейский форт. Город, стоящий на важной железнодорожной развязке. Столица округа. Основное место зимовки индейского племени.

Червы **Среднее:** классический город Запада с одинокой главной улицей или поселение того же размера, где проживает не более четырехсот человек.

Сдай себе одну дополнительную карманную карту.

Примеры: крупное ранчо. Военный аванпост. Бумтаун. Железнодорожное депо с поселением. Индейская деревня. Пиратская база в Лабиринте. Большая станция дилижансов на оживлённом пути.

Бубны **Маленькое:** в этом поселении, состоящем из нескольких домов, проживает не более нескольких дюжин человек.

Нет дополнительных карт.

Примеры: религиозная миссия. Крупная ферма. Лагерь лесорубов. Одинокая шахта. Секретная лаборатория безумного учёного. Подозрительно уединённый особняк чудаковатой семейки. Логово бандитов.

Трефы **Крошечное:** одно единственное строение, в котором живёт не более дюжины человек — и не менее одного.

В подобных «поселениях» обычно не бывает более одного важного персонажа. В закрытой фазе выбери только одну из карт. Остальные используй, чтобы составить покерную комбинацию, игнорируя их табличные значения.

Примеры: одинокая хижина. Стоянка охотников. Отдалённая фактория. Станция дилижансов. Маленький домик в прериях. Пещера отшельника.

Двойка **Беглецы:** это поселение было основано людьми, бежавшими от преследования. Возможно, это невинные жертвы или справедливо осуждённые служители культа.

Примеры: религиозная община, которой управляет харизматичный пастырь. Город, населённый представителями социального или национального меньшинства: китайцы, поляки, калеки, а может весь город населён женщинами. Город без расового или гендерного разделения. Поселение людоедов.

3 – 4 **Промышленность:** здесь живут те, кто составляет основу любого общества. Они добывают провизию, руду, редкие минералы или даже заняты массовым производством чудес Новой Науки. Всё в этом месте связано с индустрией.

Примеры: лагерь лесорубов. Город при фабрике и особняк её владельца. Шахтёрский городок. Охотничья хижина. Лагерь охотников на бизонов. Одинокая ферма.

5 – 9 **Коммерция:** поселение было создано для получения прибыли. Это местный рынок сырья, которое свозят сюда поездами или фургонами. Такой город ничего не производит сам и населён торговцами и предпринимателями (цирюльники, портные, дантисты). Само собой, здесь находится множество увеселительных заведений, всегда готовых ободрать тебя как липку.

Примеры: скотный рынок. Буммтаун, возникший из-за спроса окрестных шахтёров. Фактория, которая служит местом обмена между белыми американцами и индейцами. Город, которым управляет жестокий мэр, выплачивающий награду за скальпы индейцев.

10 **Транспортная развязка:** истинные врата Запада, куда люди с Восточного побережья прибывают поездом или дилижансом, чтобы отправиться дальше на пыльные тропы. Ветераны могут приезжать сюда, чтобы отдохнуть от ужасов фронтира. Учти, что такие поселения созданы для удовлетворения нужд путешественников. Города, защищающие интересы железнодорожных баронов, будут принадлежать к другой категории (см. далее).

Примеры: железнодорожная станция. Полевое отделение «Пони Экспресс». Город на колёсах. Экспериментальный аэродром «Смит и Робардс». Речной порт на Миссисипи.

Валет **Военный:** здесь нет обычных поселенцев, только гражданский персонал и военные, охраняющие нечто важное. Муштра, субординация и армейская униформа являются полной противоположностью жизни в беззаконных городах фронтира.

Примеры: кавалерийский форт. Одинокий аванпост, который охраняет несколько человек. Секретная военная лаборатория. Военно-морская база в Лабиринте.

Дама **Железнодорожный барон:** война терзает Высокие Равнины, и речь не о Войне штатов. Это поселение было создано для нужд безжалостного железнодорожного барона. Здесь хранятся ценные материалы, живут наёмные стрелки и спрятано секретное оружие.

Примеры: лагерь работников Айрон Дрэгон. Аванпост кавалерии, охраняющий поезда Дикси Рэйлс. Шахта, принадлежащая Юнион Блу. Город-призрак, набитый сотрудниками Байу Вермилион (и ходячими мертвецами!). Испытательный полигон Уосатч под охраной автоматонов. Непримечательная деревня, которую пытается подчинить банда Блэк Ривер.

Король **Правительство:** город был создан, чтобы разделять и властвовать в здешних краях, это средоточие местной власти — официальной или нет. В любом случае, на многие мили вокруг не найдётся смельчака, готового оспорить право этого поселения диктовать законы.

Примеры: постоянно действующий суд. Гасиенда богатейшего из местных ранчеро. Офис окружного шерифа. Маленькая хижина мудрой женщины, обладающей ужасающей силой.

Туз **Коренное население:** этим местом владеют индейцы. Деревня может быть независимой, мятежной или подчинённой власти бледнолицых — в любом случае индейцы зовут её домом.

Примеры: лагерь индейцев. Пуэбло. Тайное убежище апачей, сражающихся против бледнолицых. Место обитания таинственного шамана-отшельника.

Джокер **Секретное место:** назначение этого места засекречено. Никто из тех, кто узнает его, не должен уйти живым.

Примеры: военная база, замаскированная под бумтаун. Секретный центр подготовки Агентов. Убежище злодея. Тайная лаборатория безумного учёного. Место сбора последователей Ворона. Уединённая хижина, в которой Стоун проводит свободное время за рыбной ловлей и строительством корабликов в бутылках.

ШАГ ПЕРВЫЙ: ФАЗА СООБЩЕСТВА

Начни с самой левой карты. Сравни её значение с таблицами, затем переходи к средней карте и, наконец, к правой. Это позволит определить основные характеристики поселения, его жителей, а также узнать, какие ужасы рыскают в тенях в ожидании вкусных героев, что рискнут забраться в их логова.

Левая карта: отличное местечко для ночлега

Левая карта определяет исходную информацию о поселении — будет ли это одинокая фактория или оживлённый скотоводческий город. Это такие качества города, как расположение, размер и интересы населения. Эту информацию герои могут получить, просто оглядевшись.

Пики «Все мы здесь братья и сёстры». Жители этого поселения запредельно дружелюбны. По какой-то причине они готовы поделиться с героями чем угодно и всегда придут на помощь. Изначальная реакция большинства горожан — дружелюбие.

Червы «Привет, незнакомец». В таких местах герои Запада чувствуют себя словно рыба в воде. Горожане приветливы и вежливы, как и положено честным богобоязненным людям, но не более того. Изначальный настрой большинства горожан — равнодушие.

Бубны «Занимайся своими делами, партнёр». Конечно, горожане могут поговорить с чужаками, но новоприбывшим не стоит рассчитывать на тёплый приём. К путешественникам здесь относятся неплохо, но мало кто решится назвать это место «гостеприимным». Изначальный настрой большинства горожан — несговорчивость.

Трефы «Мы здесь не любим чужаков». На явившихся героев злобно косятся и захлопывают двери у них перед носом. Горожане подозрительны, грубы и готовы в любой момент вышвырнуть приезжих, стоит тем совершить малейшую оплошность. Может, они не привыкли к гостям, а может, в последнее время в городе завелось слишком много чужаков. Люди настроены враждебно, но начинать драку без причины всё же не станут.

Масть: размер поселения, а также число дополнительные карманных карт, которые ты получишь в закрытой фазе (см. далее).

Достоинство: жители поселения и их цели. Причины основания города и что за люди в нём живут. Понятно, что далеко не все в шахтёрском городке будут шахтёрами, хотя большая часть его населения и принадлежит к этой благородной профессии.

Средняя карта: приятно встретить знакомое лицо

Вторая карта определяет поведение и предпочтения жителей. Это поможет понять, как местные отреагируют на прибытие героев и какого рода разговоры здесь можно услышать.

Масть: масть определяет общее отношение горожан к чужакам — первая реакция на путешественников и общее ощущение от города. Помни, Маршал, у всех важных персонажей могут быть свои особые манеры. В конце концов, в любом городе найдётся весельчак, который с радостью покажет вам округу вместо того, чтобы захлопывать двери перед носом.

Достоинство: определяет повседневные заботы местных жителей. Это не обязательно основная тема приключения, скорее источник вдохновения и возможные темы для бесед с жителями.

Двойка **Преследование:** жителей этого поселения кто-то преследует, или они сами заняты тем же. В первом случае приготовься поведать истории о жестокостях их смертельного врага. Во втором — герои наверняка станут свидетелями проявления нетерпимости или даже охоты на ведьм.

Примеры: религиозная община, которой не даёт спокойно жить местный скотовладелец. Лагерь преданных последователей индейского мудреца, изгнанного из родного племени. Город сепаратистов в Канзасе, жители которого всегда готовы подстрелить парочку южан. Форт кавалерии, в котором полно высокомерных солдат, не дающих прохода чернокожим однополчанам.

3 – 4 **Глушь:** это поселение находится в одном из самых диких уголков Запада и его жители постоянно сталкиваются с непогодой, опасными животными, проблемами с транспортом и т. д.

Примеры: отдалённая горная деревушка, большую часть года отрезанная снегами от остального мира. Миссия в пустыне, где вода так же ценна, как спасение души. Лагерь лесорубов, которые не могут работать из-за нападений волков.

5 – 9 **Благосостояние:** местные жители крайне бедны и без конца жалуются на злую судьбу. А может наоборот, они недавно разбогатели и теперь хвастаются этим перед путниками и соседями.

Примеры: город, чахнущий после выработки шахты. Ферма неподалёку от железнодорожных путей, жители которой хотят продать свою землю подороже. Удачно расположенный порт в Лабиринте, военачальник которого купается в богатстве.

10 **Преступность:** это место постоянно подвергается бандитским налётам или даёт приют беглым преступникам. А может, горожан держит в страхе таинственный серийный убийца.

Примеры: уединённая хижина, штаб опасной банды. Фактория, служащая прикрытием для торговли краденым. Город, маршала которого прикончил странствующий стрелок.

Валет **Коррупция:** кто-то в городе закрывает глаза на подозрительные происшествия, получив на лапу. Или местный судья принимает подношения за вынесение нужных приговоров и это выплыло.

Примеры: мэра города подкупили, чтобы дать железнодорожной компании возможность проложить пути. Коррумпированный окружной шериф требует с жителей деньги «за защиту». Владелец фермы за определённую цену предоставляет преступникам убежище.

Дама **Позорный факт:** местное сообщество было потрясено недавним событием — может, дочь преподобного сбежала со смазливым чужаком, а может, доброго доктора застигли за расчленением пациентов.

Примеры: редактор независимой газеты вступил в сговор с владельцем рудопромышленной компании. Сын вождя индейцев отказался от клятвы Старых Путей и решил поступить в университет. Достопочтенного кавалерийского офицера поймали на интрижках с множеством замужних дам.

Король **Война:** это поселение стало театром боевых действий, на котором честные трудяги схлестнулись с местечковым тираном, или здешние власти обороняются от сил одного из железнодорожных баронов.

Примеры: независимый скотовод, выступающий против всесильного скотопромышленника. Два железнодорожных барона развязали войну за место прокладки новой линии, и жертвами стали простые люди. Солдаты Союза или КША под руководством жестокого полковника выступили против местных жителей и миролюбивых индейцев. Окрестные скотоводы и городские власти не могут поделить главное пастбище. Два города, сражающиеся за право стать столицей округа. Шахтёры, обороняющие свои участки от захватчиков.

Туз **Коренное население:** конфликт с индейцами. Это может быть воинственное племя, преследующее горожан и не ведающее пощады, или миролюбивые аборигены, которым не дают покоя поселенцы.

Примеры: индейцы пытаются защитить свои земли от посягательства жадной лесозаготовительной компании. На дороге путников ждёт встреча с бродячей бандой индейцев, притворяющихся военными отрядом местного племени. Ярый проповедник потребовал крещения всех местных индейцев и уничтожения всех, кто откажется.

Джокер **Герои:** это место настолько отдалённое, мирное или скучное, что прибытие героев стало единственным интересным событием за последние месяцы. Все говорят о странных незнакомцах и пытаются подружиться с ними, чтобы узнать о них побольше.

В зависимости от отношения местных жителей, они могут как оказаться надоедливо дружелюбными, всеми силами возводя героев на пьедестал почёта, так и недоверчивыми и враждебными, подозревая их во всех смертных грехах.

Правая карта: что-то страшное грядёт

В каждом городе Запада найдётся своя отравленная изюминка, Маршал, и сейчас самое время добавить поселению источник потусторонних проблем. Именно чертовщина даёт героям повод вмешаться в привычный для города ход вещей и становится основной темой всех приключений.

Зло может вовсе не иметь отношения к результату на средней карте. Если всё-таки собираешься связать их, сделай чертовщину явным источником проблем горожан, либо замаскируй под обычную опасность. Скажем, служители тёмного культа обвиняют в своих злодеяниях местное индейское племя, либо индейцы ведут себя враждебно, зная о злодеяниях культа.

Если в твоих планах нет места сверхъестественному, смело пропускай этот шаг. Пусть результат на средней карте будет главной темой приключения.

Масть: корень зла. Маниту редко являются без приглашения, а значит беды, преследующие горожан, произрастают из чьих-то действий.

Пики **Тёмное прошлое:** при основании поселения свершилось нечто греховное. Настоящая история скрывается за маской лжи и обмана или была давно забыта, и местные даже не знают, за что их преследуют призраки былого (в переносном, а то и в прямом смысле).

Примеры: город был основан двумя братьями, убившими третьего во время ссоры из-за названия. До того, как осесть здесь, первая из местных ранчеро обучалась колдовству у злой ведьмы. Основатели города служили культу, но оставили его много лет назад в надежде на то, что призванный ими демон никогда не вернётся.

Червы **Злодеяние по незнанию:** кто-то из местных случайно освободил древнее зло. Он может об этом даже не знать. Результат на лицо: толпы чудовищ, проклятые горожане, кучи мёртвых тел и прочие следы, по которым герои должны отыскать истинного виновника, пока не стало слишком поздно.

Примеры: юноша пытался околдовать девушку, поразившую его своей красотой, но вместо этого вселил в неё маниту. Поселение было построено у запечатанного прохода в Земли Охоты. Несчастные оголодавшие индейцы, которым горожане помогли зимой, на самом деле являются последователями Ворона.

Бубны **Слуга зла:** кто-то в поселении стал слугой Жнецов. Скрываясь среди честных людей, он сеет страх и творит недоброе. Это напоминает предыдущий вариант, но в данном случае слуга тёмных сил действует осознанно, ссылаясь на принцип необходимого зла или добровольно открыв сердце тьме.

Примеры: одержимый идеей благочестия проповедник начинает убивать девушек лёгкого поведения. Владелец салуна пригласил демонов к себе, чтобы выиграть у них вечную молодость, и ставками служат души его постояльцев. В поисках лекарства от всех болезней местный врач ставит эксперименты на своих пациентах, и после смерти они становятся ходячими мертвецами. Тщеславный искатель известности заманивает в поселение чудовищ, чтобы заслужить заполучить привилегии защитника горожан.

Трефы **Сеятель ужаса:** здесь поселился выходец из худших людских кошмаров — сеятель ужаса. Быть может, чудовище прячется днём, чтобы ночью выйти на жуткий промысел. А может, оно обитает неподалёку и является в город в полнолуние, чтобы отыскать жертву. Так или иначе — это истинное зло во плоти. Горожане бояться его больше всего на свете.

Примеры: жена, убитая обезумевшим от ревности мужем, вернулась с того света мстительным призраком. Нянька пугает детей страшными сказками, и однажды выдумки обретают плоть. В чаще леса звероподобная тварь из индейских преданий убивает лесорубов и путников.

Джокер Вытяни новую карту, чтобы определить масть. Описание джокера ищи в следующей таблице.

Достоинство: злые персонажи. Жнецы и их прислужники носят самые разные маски. Поскольку чья-то связь с корнем всех зол не всегда будет очевидна, помни, что местный задира может оказаться оборотнем, сам того не подозревая (червы). Или вариант «чудовище» из следующей таблицы означает, что кто-то недальновидно выпустил на свободу целый выводок носферату, которые теперь терроризируют город.

Произвольный уровень страха

Уровень страха — удобный инструмент, который даёт общее представление о том, насколько трудно придётся героям. Обычно значение уровня страха устанавливается исходя из среднего ранга героев в отряде и того, насколько сложными Маршал желает сделать проверки храбрости, но если тебе по душе неожиданности, вытяни одну карту и обратись к представленной ниже таблице.

Масть	Уровень страха
Пики	**Скрытая угроза:** уменьши уровень страха на 1.
Червы	**Что-то тут нечисто:** используй средний уровень страха в регионе.
Бубны	**Давящая жуть:** увеличь уровень страха на 1.
Трефы	**Царство ужаса:** увеличь уровень страха на 2.
Джокер	**Адова пасть:** увеличь уровень страха на 3 (максимум 5).

Двойка **Одержимость:** кое-кто в поселении совсем не тот, кем кажется. Один из горожан находится во власти маниту, призрака или злого колдуна.

Примеры: школьная учительница одержима призраком своего умершего отца, который основал этот город. В милой маленькой девочке обитает могучий демон, призванный главой культа. Все старейшины города стали марионетками чудовища из индейских сказаний.

3 – 4 **Заговор:** зловещий план близится к кульминации. Небольшая группа людей (или даже все горожане) замешаны в чём-то ужасном. Возможно, они скрывают страшную тайну, служат силам зла или скармливают путешественников ужасному чудовищу, чтобы защитить от него своих родных.

Примеры: стая доппельгангеров постепенно убивает горожан, занимая их места. Глава клуба по интересам убедил своих товарищей-скотоводов заключить сделку с демоном. Отцы города поклоняются Твари Из Лесов.

5 – 9 **Чудовище:** ни для кого не секрет, что обитателей этого поселения терроризирует какое-то зло. Речь в данном случае о звероподобной твари с острыми как бритвы когтями, которая обожает человеческое мясо, а не о мраке, таящемся в людских сердцах.

Примеры: раздел встречи и стычки в «Книге Маршала» содержит описание множества подходящих созданий.

10 **Призраки:** горожанам не дают спокойно жить духи умерших, наводящие ужас на всю округу. Призраки могут быть злыми и вредными или напротив — искать возмездия и справедливости.

Примеры: в гостинице поселились призраки проституток, убитых владельцем. Озлобленный полтергейст стремится уничтожить школу, которую ненавидел при жизни. Деспотичный мэр пытается управлять городом, несмотря на то, что сам давно стал призраком.

Валет **Избранник Ада:** один из горожан (или, если хочешь, приезжий) заключил сделку со Жнецами или их слугами. Они дали ему то, чего он хотел, но отравили его душу и превратили несчастного в свою марионетку. Действуя с виду как человек, в душе он давно уже чудовище.

Примеры: лучший стрелок штата, который получил свои способности от маниту, не может противостоять желанию вызывать любого вооружённого человека на дуэль. Сладкоголосый продавец микстур подсовывает своим покупателям сводящую с ума отраву. Меченый с горящими глазами каждую ночь является в город, оставляя за собой шлейф из дыма и запаха серы.

Дама **Порча:** зло отравило это поселение, превратив всех жителей в жутковатых чудаков, грешников, а иногда и опасных безумцев. Здесь не плетут заговоров — горожане просто психи, так что им не до хитрых интриг.

Примеры: рыжих в этом городе похищают по ночам, коронуют на мрачном карнавале, а затем убивают на рассвете, чтобы обеспечить урожай. Сотрудники научного комплекса верят, что их безумный руководитель — воплощение загадочного китайского божества. Всех детей в этом городе забирают от родителей и отправляют в странный приют «ради их же блага».

Король **Зло у власти:** человек, управляющий этим городом, использует тактику запугивания и чёрную магию.

Примеры: беспринципный и, похоже, бессмертный владелец шахты непосильным трудом загоняет своих работников в гроб, а потом делает из них покорных мёртвых рабов. Мэр насылает на любого, кто осмелится противоречить ему, загадочную сверхъестественную хворь. Владелец ранчо, выращивающий плотоядных лошадей, скармливает им любого, кто выступает против него.

Туз **Проклятье:** поселение проклято, и это отражается на всех аспектах здешней жизни. Причины могут разниться, но одно можно сказать наверняка — любое проклятье можно снять.

Примеры: рассерженный могущественный шаман сделал так, чтобы все механические устройства в городе перестали работать. Из-за предсмертного желания священника весь алкоголь в городе превращается в воду. Проклятые ковеном ведьм горожане очень быстро стареют.

Джокер **Волк в овечьей шкуре:** настоящим злодеем оказывается главный союзник героев. Используй этот сюжетный ход аккуратно, иначе игроки могут навсегда потерять доверие к персонажам ведущего.

Примеры: городской маршал нанимает героев, чтобы разобраться с бандитами, но те оказываются честными горожанами, которые сами пытаются разоблачить продажного законника. Милая и добродушная глава сиротского приюта нанимает героев, чтобы защитить детей и отвлечь всеобщее внимание от того, что она устраивает жертвоприношения тёмным богам. Прелестная девушка ищет того, кто защитит её от жестокого отца, но на самом деле она оборотень, который пытается спастись от опытного охотника.

ШАГ ВТОРОЙ: ЗАКРЫТАЯ ФАЗА

Итак, Маршал, мы с тобой расставили основные фигуры и определили, почему всё это должно волновать героев. Настало время населить город интересными персонажами и создать места, которые захочется исследовать.

Помнишь карманные карты, которые ты получил во время первого шага? Две карты ты сдал себе изначально и, возможно, ещё одну или две в фазе сообщества. Теперь соотнеси их с представленной ниже таблицей. Выбери две карты, которые определят самые важные элементы приключения. Если поселение настолько мало, что там может находиться всего один значимый персонаж или объект, используй только одну карманную карту.

Эти люди и места будут особенными и достойными внимания героев, но они не должны оказаться единственными интересными деталями поселения. Используй остальные карманные карты, чтобы выяснить, какие ещё важные места можно найти в городе. Как правило, они не слишком влияют на историю. Используй врезку заведения (стр. 130), чтобы выбрать, что ещё город может предложить героям, или просто придумай их сам.

Масть: сама масть в этом случае ничего не значит, только её цвет. Красный обозначает что-то хорошее: возможно, нового союзника или место отдыха, а чёрный — проблемы, описанные в таблице.

Достоинство: достоинство карты определяет назначение заведения или профессию персонажа, а также предоставляет несколько примеров, чтобы подстегнуть твоё воображение. Некоторые из них на первый взгляд будут противоречить тому, что ты узнал о поселении в фазе сообщества, и может случиться так, что придётся поломать голову над тем, откуда в военном форте взялся парикмахер. В маленьком опустевшем бумтауне неожиданно обнаруживается галерея изящных искусств, открытая богатой вдовой-идеалисткой. Именно благодаря таким необычным сочетаниям рождаются уникальные и запоминающиеся поселения.

Двойка **Преступность:** персонаж или место каким-то образом связаны с незаконными делами.

***Чёрный**: бесчестный законник, сваливающий на путников совершённые им преступления. Бывший главарь банды, пытающийся отомстить за павших товарищей. Непримечательный владелец китайской прачечной, который занимается вымогательством и вовлечён в торговлю опиумом. Отель, которым владеют обаятельные людоеды. Лабиринт подземных пещер, где бандиты из Мексики охраняют спрятанное сокровище. Бесчестный адвокат, нанимающий подставных свидетелей, чтобы защищать бандитов.*

***Красный**: беспринципный, но отважный владелец салуна, готовый на всё ради защиты своего города. Ошибочно осуждённый стрелок, намеренный очистить своё доброе имя. Меченый, сумевший вернуть себе власть над телом, и теперь пытающийся исправить то, что натворил маниту. Пансионат, в котором не задают лишних вопросов, но строго следят за порядком. Секретная комната в казино, из которой слышно всё, что говорят посетители. Туннели контрабандистов, позволяющие выбраться из негостеприимного порта в Лабиринте.*

3 **Исследование:** окрестности поселения — загадка для горожан и, возможно, загадка опасная. Самое время заняться исследованиями.

***Чёрный**: опытный капитан корабля, готовый на всё, лишь бы сберечь свою лоцию, на страницах которой описан его тайный маршрут через Лабиринт. Горец, который посещает город раз в год, чтобы пополнить запасы и похитить очередную женщину. Сумасшедший старатель, который в каждом видит конкурента. Неисследованная система пещер под городом, полная ужасных созданий. Единственное ведущее из горного городка ущелье перекрыто снегопадом, а ещё там видели странных зверей. Густой лес, полный злобных хищников и ещё более злобных бандитов.*

***Красный**: отряд разведчиков, знающих окрестности, как свои пять пальцев. Храбрый исследователь, который ищет желающих отправиться в экспедицию. Старый пьянчуга — единственный, кто знает о золоте ацтеков, спрятанном жадными испанцами два века тому назад. Богатейшие залежи призрачной руды в неисследованной пещере рядом с городом. Загадочная тропа, которую давно пора разведать. Идеальное и незаметное убежище, куда легко попасть.*

4 **Транспортная развязка:** примечательное место, связанное с прибытием и отбытием грузов и пассажиров.

***Чёрный**: жадный мэр, готовый продать город со всеми горожанами барону Лакруа. Владелец телеграфной станции, шпионящий для железнодорожных баронов и искажающий им в угоду содержание сообщений. Проводник, с которым беспечные путешественники отправляются на верную смерть. Преуспевающая служба доставки, которая делает прибыль на перепродаже посылок своих клиентов и обвиняет во всём индейских налётчиков. Порт в Лабиринте, где людей насильно вербуют на корабли мексиканской Армады. Старый крытый мост, который облюбовали бандиты.*

***Красный**: молодой и способный курьер «Пони Экспресс». Учёный-идеалист, пытающийся усовершенствовать двигатель поезда. Бывалый возница дилижанса, которому известны все местные сплетни. Снятый с рельсов вагон-ресторан — идеальное место, чтобы скоротать пару вечеров. Офис железнодорожной компании, сотрудники которой готовы хорошо заплатить за защиту. Лучшая конюшня и кузница на всю округу.*

5 **Провизия:** это место каким-то образом связано с производством, продажей или потреблением пищи.

***Чёрный**: велеречивый убийца и большой ценитель хорошо приготовленного человеческого мяса. Бесчестный и жадный торговец, занимающийся поставками провианта в Великий Лабиринт. Французский повар, который жаждет превратить город в изысканное место отдыха и решительно уничтожает всех конкурентов. Черничная поляна, где часто греются на солнце смертельно ядовитые змеи. Ресторан, где подают мясо лошадей, похищенных из ближайших конюшен. Ранчо, на которое постоянно нападают стаи диких собак, убивающих скот и охранников.*

***Красный**: непрестанно сквернословящая матрона, готовая накормить любого бедняка. Королева острого чили, перед стряпнёй которой преклоняются все местные ковбои. Старый охотник, способный приготовить сытный ужин из чего угодно. Единственный яблоневый сад в окрестностях. Лучший ресторан на всём Западе. Хижина на окраине города, где в любое время суток можно купить забористую домашнюю настойку.*

6 **Коммерция:** кто-то в этом городе гребёт деньги лопатой.

***Чёрный**: беспринципная контрабандистка, поставившая жизнь города в зависимость от своего товара, пытается вытрясти из местных всё до последнего цента. У владельца лавки в этом городе есть семь сыновей, готовых разобраться с любым конкурентом. Профсоюз шахтёров намерен силой отвоевать себе привилегии. Богатая шахта с весьма ненадёжным сводом. Банк, наживающийся на невежестве своих клиентов.*

***Красный**: закалённый ранчеро с золотым сердцем обеспечивает работой окрестных бедняков. Безумный учёный, ищущий спонсора для своих исследований. Богатая вдова содержит местную школу, приют и госпиталь. Частный клуб для привилегированных и властных, где героям всегда рады. Благотворительная организация, которая кормит и одевает бедных. Честный регистратор участков, блюдущий интересы шахтёров.*

7 **Услуги:** в этом городе предоставляют различные услуги. Здесь в изобилии найдутся конторы портных, каменщиков, цирюльников, фотографов и прочие заведения, где ковбои или шахтёры могут потратить кровные денежки.

***Чёрный**: цирюльник, который режет глотки своим посетителям. Фотограф, шантажирующий местную элиту снимками, сделанными в борделях на камеру «Эпитафия». Ювелир продаёт фальшивые драгоценности легковерным обитателям фронтира. Ломбард, торгующий второсортным товаром под видом первоклассного снаряжения. Банный дом, который продаёт подслушанные тайны своих клиентов местным щелкопёрам. Кузнец, вступивший в сговор с бандитами и ставящий особый знак на подковы лошадей богатых и потенциально беззащитных клиентов.*

***Красный**: дантист, способный удалить зуб без боли. Оружейник, который много знает о чудовищах и может изготовить против них особые патроны. Хитрый чистильщик сапог, готовый поделиться местными слухами и дать добрый совет. Магазин товаров для леди, где продают вещи из самого Парижа. Китайская прачечная, в задней комнате которой учат боевым искусствам. Торговый пост «Смит и Робардс».*

8 **Души и духи:** носители духовных знаний в большом почёте на Диком Западе.

***Чёрный**: лжепророк, которые ввёл своими предсказаниями в заблуждение племя индейцев. Раввин, одержимый идеей создания голема, чтобы покарать маловеров. Монах-бернардинец, который подготавливает местных католиков к приходу армии Санта-Анны. Жуткое кладбище, населённое упырями. Древнее индейское кладбище, на котором восстают мертвецы. Святилище тёмного культа в подвале скобяной лавки.*

***Красный**: добрый могильщик в гробах вывозит из города подвергшихся гонениям людей. Китайский старец, готовый поделиться древней мудростью далёкого Востока. Харизматичный проповедник, понижающий уровень страха воодушевляющими проповедями. Церковь на освящённой земле, куда не могут проникнуть создания мрака. Отель, в котором центральной опорой является индейский тотемный столб, обеспечивающий строению защиту от злых духов. Большой шаманский круг на горе неподалёку.*

9 **Медицина:** на Мистическом Западе не избежать болезней и увечий. Ни один город не протянет долго без хорошего врача.

***Чёрный**: в равной степени безумный и злобный учёный ставит эксперименты на людях. Сумасшедший доктор, который без нужды проводит ампутации конечностей и хранит заспиртованные «трофеи». Сестра травит пациентов, которые (по её мнению), слишком страдают. Колодец с испорченной водой, которая постепенно сводит пьющих из него с ума. Основанный безумным учёным приют, в стенах которого он испытывает на сиротах новые лекарства. Аптека, где в каждое лекарство добавляют опиум, к которому уже почти все в городе успели пристраститься.*

***Красный**: классический сварливый доктор-пьяница с золотым сердцем. Первая женщина-врач в штате. Старый знахарь индейского племени, исцеляющий хвори, перед которыми пасует местный доктор. Госпиталь для жертв Железнодорожных Войн, спонсируемый местной службой дилижансов. Ферма, на которой лечат больных лошадей. Дом для старых обедневших и одиноких ковбоев.*

10 **Знания:** в краю безграмотных пастухов, жестоких стрелков, одичавших горцев и индейцев, чтящих Старые Пути, умные люди всегда в почёте.

***Чёрный**: владелец книжной лавки продаёт магические гримуары детям. Безумный учёный ищет возможность испытать свой новый луч смерти. Мэр переписывает историю города, чтобы скрыть своё греховное прошлое. Библиотека с опасными магическими книгами, по тёмным закоулкам которой бродит демон. Школа, где истязают и запугивают детей. Удалённая ферма, где эстет из Общества Исследователей изучает опасных чудовищ, заполучить которых сумел неким зловещим способом.*

***Красный**: добросердечный наследник британской аристократии, восхитительная библиотека которого заполнена редкими книгами. Учитель, которому не важен цвет кожи его учеников. Старая женщина, знающая историю всех местных семейств. Офис военного картографа, к которому прикомандированы любознательные и приветливые солдаты. Типи, на стенах которого изображена вся история индейского племени. Архив местной газеты, хранящий записи о событиях последних пяти лет.*

Валет **Правосудие:** правосудие на фронтире стремительно и неотвратимо. К добру или к худу, в этом поселении закон правит железной рукой.

***Чёрный**: вспыльчивая девица, решившая отомстить убийцам отца и готовая всех и каждого объявить своими врагами. Добродушный судья, который выносит излишне мягкие приговоры злодеям. Жестокий и упрямый судья, готовый отправить на виселицу невиновного. Законник, у которого руки чешутся пострелять, использует своё положение, чтобы свести личные счёты. Из-за чрезвычайно строгих реформ, принятых властями, крикливые юнцы обращаются к серьёзным преступлениям Тюрьма штата, где над заключёнными ставят странные эксперименты.*

***Красный**: мальчишка, который видел ограбление и теперь прячется от бандитов в ожидании, пока в город прибудет судья. Частный сыщик, берущийся за дела, оказавшиеся не по зубам местному шерифу. Маршал, который готов поверить изложенной героями версии случившегося. Гуманная и надёжная тюрьма. Окружной архив с записями обо всех преступлениях, совершённых за последние десять лет. Постоянно действующий суд со своим собственным залом заседаний, тюрьмой и виселицей.*

Дама **Развлечения:** кто посмеет отказать фермеру-работяге, шахтёру или ковбою в веселье? Салуны, игорные дома, танцевальные залы и прочие подобные заведения вырастают на Западе как грибы после дождя.

***Чёрный**: девушка лёгкого поведения, которая похищает клиентов и продаёт местной банде. Бармен, передающий местному злодею всё, о чём говорят герои. Два карточных игрока, работающие в паре, чтобы сорвать куш. Танцевальный зал, в котором полно карманников. Подпольный бойцовский клуб, где пойманных странников заставляют сходиться в кровавых сражениях на потеху публике.*

***Красный**: виртуозный пианист, который прячется в борделе от убийц, нанятых конкурентом с Восточного Побережья. Бармен, передающий героям сведения о местном злодее. Китаец, производящий фейерверки и в случае необходимости готовый поделиться ими с героями. Театр, в котором дают прекрасные представления. Галерея изящных искусств, основанная местным воротилой. Казино, которое обирает богачей до нитки и позволяет выигрывать беднякам.*

Король **Власть:** во многих городах на фронтире никакого правительства нет и в помине, и лишь изредка какой-нибудь старикан берёт на себя обязанности мэра, чтобы скрасить последние годы своей жизни, но здесь власть и гражданские службы занимают достойное место.

***Чёрный**: злобный мэр, который держит подчинённых в страхе, а несогласных вызывает на дуэль. Воинственный вождь индейского племени, жаждущих крови белых поселенцев. Жестокий полковник, конфисковавший на нужды армии большую часть провианта местного населения. Роскошный зал городского совета, построенный на отнятые у бедняков деньги. Трущобы, в которых обитает какое-то угнетаемое сообщество. Секретная правительственная тюрьма для политических заключённых.*

***Красный**: журналист, чувствующий глубокую ответственность перед своими читателями, как представитель «четвёртой власти». Добрый пастырь, властвующий над умами и намеренный сделать из города рай земной. Начальник пожарной команды, готовый пойти на всё, если город в опасности. Комитет солдатских вдов, собирающийся раз в месяц в кофейне, чтобы разработать законы, направленные на сохранение мира в городе. Статуя основателя города на городской площади, чудесным образом вдохновляющая людей.*

Туз **Чужак:** тот, кто приковывает к себе больше всего взглядов, явился в город недавно и не задержится надолго

***Чёрный**: меченый стрелок (до жути похожий на человека по имени Стоун) идёт по следу неведомого героя и ненадолго остановился в городе. Известный бандит, развлекающийся в местном борделе. Хитрый продавец воздуха, который дурачит людей прямо на городской площади. Странствующее шоу уродов похищает детей и делает из них калек для представлений. Стадо больного скота, которое ведут грубые, расхристанные и вечно пьяные ковбои. Девочки из передвижного борделя, обворовывающие клиентов.*

***Красный**: герой войны, путешествующий в поисках бывших солдат, нуждающихся в помощи. Торговка редкостями и диковинками, которая время от времени навещает город. Настоящая знаменитость Дикого Запада! Честный кандидат в губернаторы посетил город в ходе предвыборной кампании. Странствующий глазной врач, который раз в месяц объезжает все окрестные города. Потрясающий цирк с экзотическими животными, клоунами и акробатами.*

Джокер **Чертовщина:** поскольку сверхъестественной составляющей жизни города уже было уделено внимание в первой фазе, здесь речь пойдёт немного о другом. Джокер обозначает потустороннее существо или место в поселении, зачастую никак не связанное с источником ужаса.

***Чёрный**: демонический карточный шулер, который играет на души своих соперников. Ужасный бокор вуду, сопровождаемый подозрительно неуклюжими телохранителями. В человеческом облике оборотень ведёт себя как джентльмен, однако не способен совладать со своим проклятьем. Призрачный поезд, который прибывает на станцию, когда на небе восходит полная луна. Населённый вампирами бордель. Проклятый отель, в котором постояльцам снятся кошмары.*

***Красный**: целитель, способный излечивать увечья. Старая цыганка, предсказывающая будущее. Таинственный китайский доктор выписывает на узких бумажках могущественные заклинания, чтобы пациенты могли позднее использовать их. Тихое туманное озеро, в котором можно рассмотреть видения прошлого. Священное дерево, защищающее индейскую деревню от непогоды. Магазин редкостей, торгующий реликвиями.*

ШАГ ТРЕТИЙ: ФАЗА ПОКЕРА

К этому моменту нити приключения уже должны были сплестись, подсказав тебе взрывную кульминацию. Теперь давай добавим к полученному набору элементов кое-какие осложнения. Как именно эти детали сыграют в истории, будет зависеть от нужд сюжета, но они непременно должны возникнуть на пути героев к развязке.

Возьми свои карманные карты, добавь к ним карты, полученные в фазе сообщества, после чего используй пять из них, чтобы собрать наилучшую возможную покерную комбинацию. Не забывай о том, что джокер — дикая карта. Загляни в представленную ниже таблицу, и реши, как использовать полученный вариант в своей истории.

Старшая карта	**Враг моего врага:** для победы героям придётся сотрудничать с теми, кого они считают врагами.
Пара	**Охота:** до того, как герои получат возможность лично разобраться с виновным, им придётся выследить и поймать его. Или найти следопыта, который поможет с этим.
Пара Валетов или старше	**Время на исходе:** если в указанный срок (обычно очень небольшой) не победить зло, то всё окончится плачевно.
Две пары	**Расследование:** для того, чтобы найти сокрытое зло, героям придётся собирать улики и искать связи.

Сет	**Слабость:** победить удастся, только отыскав ахиллесову пяту врага. Для этого придётся поломать голову.
Стрит	**Интриги:** корень бед кроется внутри сообщества, в котором возникла проблема, или в личности определённого человека. Подробности нужно продумать.
Флэш	**Ловушка:** чтобы поймать злодея, героям потребуется устроить западню. А может, ловушка уже расставлена на них самих…
Фулл хаус	**Жертва:** героям придётся пожертвовать чем-то или кем-то ценным, или убедить персонажей Маршала сделать это, если они хотят победить.
Каре	**Соперники:** герои не одиноки, как бы им этого ни хотелось. Группа конкурентов пытается достичь успеха раньше них, или как минимум не дать героям преуспеть.
Стрит флэш	**Земли Охоты:** ничто на этой земле не способно остановить зло, решение скрыто где-то в Землях Охоты.

Заключительные штрихи

Теперь, Маршал, у тебя есть широчайшее разнообразие городов Запада, а также их обитатели и достопримечательности, готовые стать частью грядущих приключений. Осталось лишь сделать их уникальными, добавив изюминку и придумав подходящие имена и названия.

Отличительные черты

Здесь всё просто: просмотри карты у себя на руках, чтобы понять, какая масть преобладает среди них. Далее ты найдёшь описания черт поселения, на которые указывают различные масти.

В тех редких случаях, когда у тебя оказывается одинаковое количество карт каждой масти, город считается магнитом для странностей, что значит — всякая чертовщина слетается сюда будто мухи к навозной куче. Также это привлекает толпы жадных до сплетен щелкопёров, самовлюблённых добродетелей и агентов секретных правительственных организаций. Возможно, каждое полнолуние один из местных жителей пропадает без следа, в небе с пугающей регулярностью появляются странные огни, мертвецам не лежится в земле, а владелец салуна за умеренную плату демонстрирует в задней комнате «настоящую русалку». Чёрт, да всё это может оказаться правдой разом! Дай волю своим самым злодейским фантазиям, Маршал.

Пики. Былое величие: там, где сейчас находится поселение, когда-то произошло знаменитое историческое событие. Неподалёку расположено нечто очень важное. Быть может основатели города храбро бились и не вернулись с полей сражений Гражданской Войны, или горожане проявили самоотверженность и отвагу во время налётов индейцев. Город основал сам Франциско Коронадо или кто-то из участников экспедиции Льюиса и Кларка. Неподалёку находится место большого сражения, древнее индейское кладбище или одинокая хижина, в которой Джейкоб Смит создал своё первое чудесное изобретение.

Червы. Городская знаменитость: один из жителей этого города, живой или давно умерший, заслужил себе определённую репутацию. Может, на должность законника наняли известного стрелка, ушедший на покой богачом старатель выстроил себе на окраине богатый особняк, или разведчик-ветеран рассказывает невероятные истории в местном салуне. Или на местном кладбище покоится кто-то из легенд Мистического Запада.

Бубны. Памятник человеческому гению: одно из зданий, расположенных в этом городе, вызывает восторг и явно заслуживает называться чудом. Это может быть величественная церковь, оснащённый по последнему слову Новой Науки салун, прославленная железнодорожная станция, транспортная система пневматических труб, галерея искусств, созданный известным архитектором отель или типография с современный печатным прессом.

Трефы. Чудо природы: совсем рядом с этим поселением находится удивительное творение природы, например, великолепный водопад, скала причудливой формы, гигантская секвойя, идеально круглое и кристально чистое озеро, необычный каньон, бездонный провал или древний окаменевший лес.

Заведения Запада

Здесь, чтобы подстегнуть воображение Маршала, перечислены типы заведений, которые можно найти в городах на Мистическом Западе. Пусть в твоём поселении будут места, где герои смогут размять свои кулаки или найти пару улик и разгадать твои хитрые планы:

Банк, бордель, бюро по ввозу-вывозу товаров, редакция газеты, контора гробовщика, клиника, железнодорожная станция, игорный дом, контора каменщика, контора землемера, конюшня, кузница, лавка оружейника, отделение «Смит и Робардс», отель, офис железнодорожников, офис маршала, офис нотариуса, почтовая станция, ранчо, ресторан, салун, скобяная лавка, специализированный магазин (табачный, ювелирный, кондитерская и т. д.), станция дилижансов, театр/танцевальный зал, телеграф, церковь, цирюльня, охранно-сыскное агентство, шахта, школа, шляпная мастерская.

"ЧТО ЗНАЧИТ ИМЯ? РОЗА ПАХНЕТ РОЗОЙ..."

...а города на Западе — кое-чем совсем другим, учитывая вечные кучи грязи на обочинах улиц. Но даже самому вонючему городу нужно подходяще название. Вот тебе несколько источников вдохновения, чтобы придумать имя своему творению:

Библейское: возьми название более или менее знакового места из описанных в Библии, чтобы показать набожность горожан. Хеврон, Сидон, Мориа.

Книжное: подчеркни классическое образование основателей города такими названиями, как Фивы, Амфиполис или Адрианов Вал.

В честь основателя: возможно, основатель назвал город в свою честь или в честь своей возлюбленной: Уотли, Уэйн или Дэйзи Таун.

Французское: на Восточном Побережье находится множество городов, принадлежавших раньше Франции и сохранивших свои названия — Ангулема, Бельвилль, Леруа.

В честь места: назови город в честь одной из приметных деталей местного ландшафта, как, например: Твин Хиллс (Два холма), Голден-Крик (Золотой ручей) или Коффин Рок (Могильный камень).

Ностальгическое: используй названия городов, откуда прибыли местные жители: Бреслау, Нью-Лимерик, Фиренце.

Целевое: многие города получили свои название по своему главному назначению: Гост Рок (Призрачная руда), Грин Филдс (Зелёные пастбища), Ламбер Таун (Город лесорубов).

Испанский Запад: для Юго-Запада используй испанские названия, хорошо подойдут имена католических святых — Сан-Летиция, Сан-Бартоломео, Санта-Либрада.

Ценности: подчеркни добродетельное поведение местных жителей с помощью таких названий, как Абсолюшн (Чистота), Частити (Невинность), Деливеранс (Спасение).

ЛЮДИ И ЧУДОВИЩА

Ужас и мрак Судного Дня тяготеют над Мистическим Западом. Чудовища рождаются во тьме, чтобы обрести плоть, насытившись страхом людей, что по ночам слушают страшные истории. И историям этим нет конца, так что в каждом, даже самом глухом закутке Запада, прямо сейчас продолжают плодиться всё новые и новые твари. Тебе, Маршал, стоит знать о них всё.

Большинство чудовищ и людей, описанных в этой главе, изначально привязаны к определённым местам и событиям, но это вовсе не значит, что ты не можешь использовать их где и когда тебе будет удобно. «Города-призраки» — это скорее набор инструментов, как и книги кампаний Deadlands, так что приведённые на этих страницах детали можно комбинировать в любых необходимых для твоей истории сочетаниях.

Несмотря на то, что о каждом городе уже порядком сказано, многое намеренно было оставлено за кадром или представлено лишь в виде предположений. Любое поселение ты можешь изменить как тебе будет угодно, чтобы вплести в ткань глобального повествования собственные сюжеты, в том числе, связанные с судьбами твоих героев.

Жуткие создания

Твари всех мастей и размеров обитают на Диком Западе. В этом разделе я расскажу тебе о чудовищных напастях городов-призраков, а позже мы с тобой обратимся к описаниям людей (некоторые из них сгодятся и на роль союзников), населяющих их. Как и всегда, дикие карты отмечены изображением звезды маршала, вот таким:

Человек-молния

С того самого момента, как в Хоуп Фоллс появилась энергетическая установка, горожане заговорили о тёмной силе электричества, в частности — о его способности превратить человека в горстку углей. И достаточно быстро разговоры об электричестве как таковом сменились историями о «Человеке-молнии».

Человек-молния выглядит как потрескивающий и ярко сияющий сгусток энергии с тёмными прожилками — согласно городским легендам, он угрожает всем, кто имеет дело с электричеством: работает на прокладке линий электропередач, использует электричество дома или просто слишком близко подошёл к фонарному столбу посреди ночи. Из этих слухов и мрака Судного дня родилась сущность, которая ныне бродит по проводам в Хоуп Фоллс.

Пока Человек-молния остаётся уникальным созданием, но если легенды об опасностях электричества продолжат распространяться, кто знает, сколько ещё подобных тварей объявится на Западе.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d8, сила d4, выносливость d12
Навыки: внимание d8, драка d10, маскировка d10.
Защита: 7; **стойкость:** 8; **шаг:** 8.

Особенности:

- **Неуязвимость:** физические атаки не наносят ранений Человеку-молнии и способны только ввести его в шок, если не касаются одной из его слабостей (см. ниже)
- **По проводам:** шаг 20. Человек-молния развивает невероятную скорость, перемещаясь по проводам.
- **Ужас:** ослепляющее сияние Человека-молнии заставляет тех, кто его увидел, пройти проверку храбрости.
- **Удар молнии:** чтобы сокрушить своих врагов, Человек-молния может создавать мощные разряды. Эта особенность работает подобно силе стрела, но наносит 2d8 урона, активируется проверкой ловкости, имеет ББ 2 и не требует пунктов силы. Если цель имеет при себе более десяти фунтов металла, находится в контакте с водой или иным образом взаимодействует с потенциальным электропроводником, то получаемый ею урон увеличивается до 3d8.
- **Шок и трепет:** с помощью атаки касанием (+2) Человек-молния поражает цель мощным разрядом электричества, который наносит цели 2d6 урона, или 3d6, если противник находится в контакте с водой.
- **Слабость (магия):** магические силы и способности полноценно воздействуют на Человека-молнию.
- **Слабость (резина):** Человек-молния не может проникать сквозь не проводящие электричество материалы или перемещаться по ним. Оружие, изготовленное из резины, наносит ему урон как обычно.
- **Трофей (заряд бодрости):** меченый, поглотивший сущность Человека-молнии, получает способность один раз в день бить током врагов (или друзей!). Атака совершается с помощью касания (+2). Цель должна пройти проверку выносливости, при провале кроме болезненного мышечного спазма она получит штраф –2 к защите до конца своего следующего хода.

МАНИТУ

Обычно эти злые духи гостят среди людей не больше пары дней. За каждый день, который маниту проводит вне Земель Охоты, он должен проходить проверку характера. В случае успеха его пребывание в материальном мире продлевается ещё на один день, а получив провал он возвращается в царство духов. Маниту нет равных в коварстве и жестокости.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d10, сила d8, выносливость d8.
Навыки: драка d8, запугивание d10, маскировка d8, провокация d6, убеждение d10, храбрость d10.
Защита: 6; **стойкость:** 8; **шаг:** 8.
Особенности:

- **Зубы:** сила + d6.
- **Мимикрия:** маниту обладают способностью в буквальном смысле сливаться с пейзажем. Любой, кто столкнулся с маниту, должен пройти встречную проверку смекалки против маскировки маниту и при провале оказаться застигнутым врасплох (см. «Дневник авантюриста»).
- **Полтергейст:** находясь в материальном мире, маниту может вселяться в неживые предметы, например стулья, простыни, деревья или даже ножи и заставлять их двигаться, пока сохраняет контроль.
- **Размер +2:** в человекоподобном обличьи маниту достигают восьми футов роста.
- **Расчленение:** излюбленная тактика маниту в бою — в буквальном смысле рвать на части своих врагов. Если двое маниту успешно берут в захват одного врага, они могут попытаться разорвать его пополам.

Маниту проходят совместную встречную проверку силы против силы жертвы. При успехе они наносят сила+2d6 урона или сила+3d6 в случае подъёма. Если таким образом жертва приведена в состояние при смерти, это означает, что одна из конечностей вырвана из сустава — обратись к таблице увечий, чтобы выяснить, какая именно..

- **Ужас –1:** каждый, кто встретился с маниту, должен совершить проверку храбрости (–1).

МАНИТУШКА

Разновидность маниту. Сами по себе манитушки не такие уж серьёзные противники, но стайка из трех-четырёх таких малюток, набросившаяся на одинокого героя, может оказаться смертельно опасной. Эти твари предпочитают скрывать свою тёмную природу как можно дольше, по ночам насылая на владельца мрачные видения, вместо того, чтобы лезть в бессмысленную драку. Однако, если их вынудить, они набрасываются на обидчиков скопом, терзая их плоть своими крошечными зубами.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d4, характер d4, сила d6, выносливость d6.
Навыки: внимание d4, драка d4, запугивание d8, маскировка d6.
Защита: 5; **стойкость:** 3; **шаг:** 4.
Особенности:

- **Бесстрашный:** манитушки невосприимчивы к эффектам страха и запугиванию.
- **Зубы:** сила+d4.
- **Мелкий:** атакующие манитушку получают штраф –2.

- **Механизм:** +2 к попыткам выйти из шока. Прицельная атака не наносит дополнительного урона. Устойчивость к ядам и болезням.
- **Размер –2:** размером подобные игрушки не превышают кулака.
- **Уклонение +:** проверки стрельбы и метания против манитушек совершаются со штрафом –2, а сами игрушки получают +2 к проверкам ловкости, когда пытаются избежать эффекта от площадных атак.
- **Шёпот во тьме:** игрушки могут одурманивать своих противников, насылая на них видения Мёртвых Земель. Успешная встречная проверка запугивания (+2, если цель обладает изъяном юность) против храбрости означает, что проклятой игрушке удалось сломить волю героя и вынудить его совершить проверку по таблице страха. В случае подъёма при проверке запугивания, проверка по таблице страха совершается с модификатором +2.

ДЖОЛИН АМСЛЕР

Дитя Мифоса и потомок легендарного графа Дракулы Джолин Амслер ближе к кинематографическому образу вампира, чем все остальные кровососы Мистического Запада. Она всё ещё выглядит как обычный человек большую часть времени, демонстрируя свои чудовищные качества, лишь когда сражается или кормится. В эти моменты её глаза становятся полностью чёрными с красными отблесками, а клыки и ногти удлиняются. На первый взгляд она весьма соблазнительна, но сложно представить более страшное существо, чем Джолин в истинном облике.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d10, характер d10, сила d12+2, выносливость d12.

Навыки: внимание d8, драка d10, запугивание d12, метание d8, плавание d8, стрельба d8.

Защита: 7; **стойкость:** 10; **шаг:** 10.

Особенности:

- **Боевая ярость+:** вампир может совершать две атаки в раунд без штрафов.
- **Изменение облика:** в качестве действия вампир может превратиться в волка или летучую мышь, пройдя проверку смекалки (–2). Для обратного превращения требуется проверка смекалки.
- **Когти:** сила+d6.
- **Нежить:** стойкость +2, +2 к попыткам выйти из шока, нет дополнительного урона от прицельных атак (кроме атак в сердце, как описано далее). Нет штрафов за ранения.
- **Неуязвимость:** уничтожить вампира можно, только используя его слабость. Всеми остальными способами его удастся лишь ввести в шок, но не ранить.
- **Очарование:** вампиры способны применять силу кукла к представителям противоположного пола, используя смекалку вместо сверхъестественного навыка. Они могут бесконечно долго поддерживать действие силы, но не в состоянии очаровать более одной цели за раз.
- **Предок:** каждый, кого вампир убьёт, в течении d4 дней превращается в младшего вампира под контролем своего создателя.
- **Скорость:** вампиры невероятно быстры и используют d10 при беге.
- **Слабость (кол в сердце):** вампир, которого поразили прицельной атакой в сердце (–4), должен пройти проверку выносливости против значения полученного урона. В случае успеха урон наносится как обычно. В случае провала вампир рассыпается в прах.

- **Слабость (солнечный свет):** вампир загорается, оказавшись под прямыми солнечными лучами. После этого он получает 2d10 урона в раунд до тех пор, пока не рассыплется в прах. Броня не спасает от солнца.
- **Слабость (священные символы):** вампира можно держать на расстоянии, продемонстрировав ему священный символ. Вампир, который хочет атаковать персонажа со священным символом, должен пройти встречную проверку характера.
- **Слабость (святая вода):** вампир, которого окропили святой водой, получает уровень усталости. Если заставить вампира выпить святую воду, то он загорится, как под воздействием солнца (смотри выше).
- **Ужас (–2):** все, кто видят вампира в его истинном облике, должны совершить проверку храбрости (–2).
- **Хладнокровие:** вампиры получают две карты действия и выбирают лучшую из них.
- **Трофей (стойкость вампира):** тело меченого станет крепче, если ему удастся поглотить сущность могущественного вампира. Он получит +2 к попыткам выйти из шока (складывается с эффектами боевой закалки).

ШТЕФАН АМСЛЕР

Штефана обратила в вампира Джолин, а следовательно он слабее её и беспрекословно ей подчиняется. И пусть по вампирским меркам он ещё «юн», в нём уже почти не осталось ничего человеческого. Штефану далеко до могущества Джолин, но его клыки так же опасны в бою.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d8, сила d12+1, выносливость d10.
Навыки: внимание d6, драка d8, запугивание d8, метание d6, плавание d8, стрельба d6.
Защита: 6; **стойкость:** 9; **шаг:** 10.
Особенности:

- **Боевая ярость:** младший вампир может совершить две атаки со штрафом –2 в раунд.
- **Когти:** сила+d6.
- **Нежить:** стойкость +2, +2 к попыткам выйти из шока, нет дополнительного урона от прицельных атак (кроме атак в сердце как описано далее).
- **Неуязвимость:** уничтожить младшего вампира можно, только используя его слабость. Всеми остальными способами его удастся лишь ввести в шок, но не ранить.
- **Предок:** каждый, кого убил младший вампир, превращается в вампира через 1d4 дней с шансом 50%.
- **Скорость:** младшие вампиры невероятно быстры и используют d10 при беге.
- **Слабость (солнечный свет):** вампир загорается, оказавшись под прямыми солнечными лучами. После этого он получает 2d10 урона в раунд до тех пор, пока не рассыплется в прах. Броня не спасает от солнца.
- **Слабость (священные символы):** вампира можно держать на расстоянии, продемонстрировав ему священный символ. Вампир, который хочет атаковать персонажа со священным символом, должен пройти встречную проверку характера.
- **Слабость (святая вода):** вампир, которого окропили святой водой, получает уровень усталости. Если заставить вампира выпить воду, то он загорится, как под воздействием солнца (смотри выше).

- **Слабость (кол в сердце):** вампир, которого поразили прицельной атакой в сердце (–4), должен пройти проверку выносливости против значения полученного урона. В случае успеха урон наносится как обычно. При провале вампир рассыпается в прах.
- **Слабость (приглашение):** вампир не способен войти в чужое жилище без приглашения. Он может посещать общественные места.
- **Ужас:** все, кто видят вампира в его истинном облике, должны совершить проверку храбрости.
- **Хладнокровие:** младшие вампиры получают две карты действия и выбирают лучшую из них.

Друзья и враги

Здесь описаны персонажи, с которыми героев сведёт судьба. Кто-то окажется другом, а кто-то врагом. Некоторые из них по-настоящему опасны, так что хорошо подумай, прежде чем выставлять их против отряда низкого ранга.

В случае, если не дано особых указаний, мистический дар (чёрная магия) действует точно так же, как и мистический дар (магия) из книги «Дневник авантюриста» и даёт доступ к любой существующей силе, если Маршал счёл её уместной. Те, кто обладают чёрной магией, отдали себя и свою душу силам тьмы в обмен на инфернальную мощь. Это прямое указание на то, что они добровольно записались в ряды плохих парней и нисколько об этом не жалеют.

Выдержка

Персонажи Маршала, являющиеся дикими картами, обладают выдержкой, равной количеству их черт, разделённому пополам (с округлением вниз). Минимальная выдержка равна 1, как максимальная — 5. В том случае, если персонаж обладает чертами или изъянами, которые влияют на его выдержку (как, например, желторотый или истинное мужество), то при подсчёте количества черт они не учитываются, а модификатор, который они дают, влияет на окончательный результат. Таким образом, Маршал, никто не останется обделённым.

Альдо Дерринджер

Так и не сумев прославиться с помощью своих прошлых изобретений («Невероятный улучшенный человек», «Полностью беспилотный шагатель» и «Чудесная погодная сфера») Альдо наконец-то стоит на пороге настоящего прорыва. Используя часть мощностей силовой установки Хоуп Фоллс, он создал прототип электрической пушки. Чтобы доделать первый работоспособный прототип этого сложного и разрушительного оружия, ему осталось лишь уменьшить размеры источника энергии — отличный повод для открытия торговых отношений с Шелтонсвилем (что обеспечит стабильный источник призрачной руды, которой Альдо вечно не хватает). Проблема в том, что Дерринджер уже вложил почти все остатки средств и ресурсов в проект электрической пушки, и может статься, ему нечего будет предложить Шелтонсвилю, когда линия электропередач через пустыню будет достроена.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d12, характер d8, сила d6, выносливость d8.
Навыки: безумная наука d12, внимание d8, вождение d6, драка d6, запугивание d6, знания (биология, химия, оккультизм, физика) d12, метание d6, пилотирование d6, провокация d8, расследование d8, ремонт d12, стрельба d6, судовождение d6, уличное чутьё d8, храбрость d8.
Защита: 5; **стойкость:** 6; **шаг:** 6; **харизма:** –3; **выдержка:** 5.
Изъяны: дурной характер, жадность, клятва (прославиться с помощью собственного изобретения), любопытство.
Помешательства: не от мира сего, паранойя, эксцентричность.
Черты: богатство+, везение, железная воля, золотые руки, изобретатель, мистический дар (безумная наука), народный умелец, новая сила, пункты силы, учёный (биология, физика), харизматичный, хладнокровие.
Силы: взрыв (прототип электропушки), доспех (Невероятный улучшенный человек), ураган (Чудесная погодная сфера), ускорение (автономный шагатель);
Пункты силы: 30
Снаряжение: набор инструментов, монокль.

БАКЛИ-ПИРАТ

Бакли-пират присматривает за «своим» городом с тех самых пор, как выкарабкался из могилы. Слишком злобный, чтобы так запросто умереть, сейчас он ждёт своего часа, готовясь превратить Калвертон в свою личную игрушку. Он не ожидает, что кому-то придёт в голову искать его, а потому родственники или заезжие герои, которым удастся раскрыть секрет его личности, имеют шанс застать его врасплох. И говорить ни к чему, что подобное разоблачение не особо обрадует самого Бакли.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d8.
Навыки: азартные игры d8, верховая езда d6, выживание d8, драка d10, знание (оккультизм) d6, маскировка d8, плавание d8, стрельба d8, судовождение d12+2.
Защита: 5; **стойкость:** 7; **шаг:** 6; **харизма:** – 4; **выдержка:** 5.
Изъяны: дурной характер, жадность, жажда крови.
Черты: боевая закалка, заживление, мистический дар (чёрная магия), несгибаемый, несокрушимый, новая сила, пункты силы, репутация (скверная), смертельный выстрел, шестое чувство.
Силы: смерч, стрела, ужас, щит;
Пункты силы: 20.
Снаряжение: двустволка, нож.
Особенности:

- **Меченый:** выдержка +1, необходимо спать 1d6 часов в день, можно убить только выстрелом в голову, в ином случае «смерть» Бакли избавит тебя от его общества только на 1d6 дней.

ВЭЙ ЛЭЙ

Бесчестная, беспринципная и смертоносная Вэй Лэй упорно двигается к тому, чтобы войти в число лучших убийц на службе у военачальника Чанга. И пусть она пока что не может соперничать с Су Красные Лепестки, встреча с Вэй всё равно опасна. Раскрытие местонахождения Рульмера должно ощутимо продвинуть её на карьерном пути.

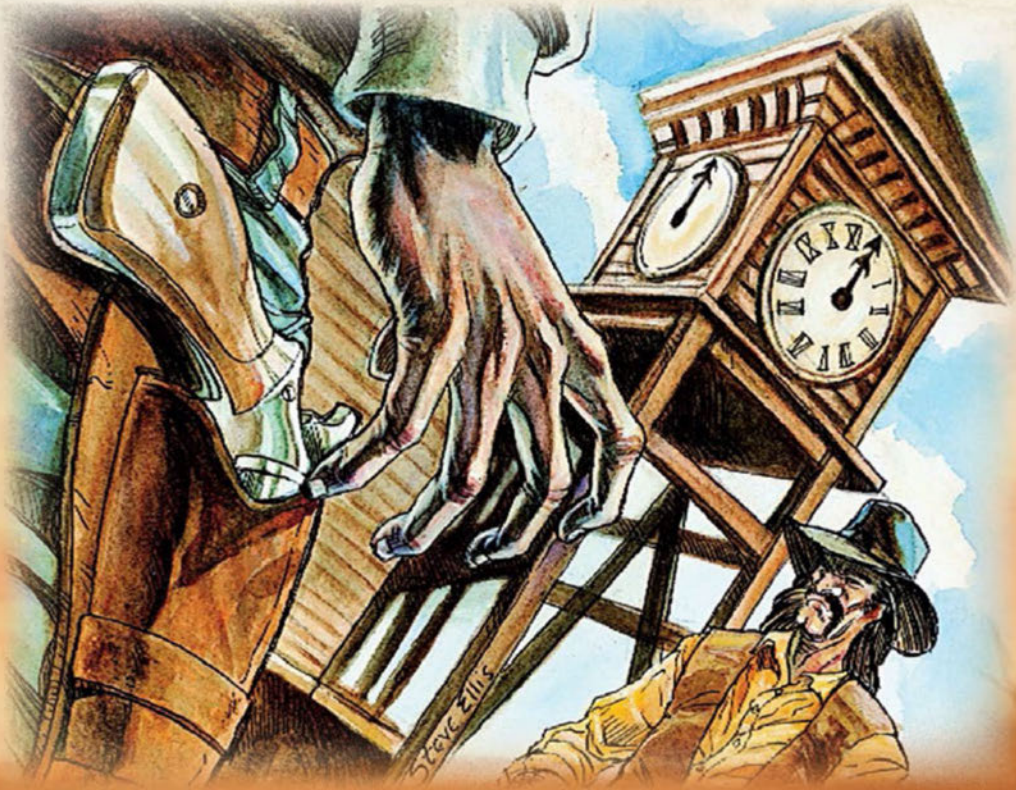
Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d8, выносливость d8.
Навыки: внимание d6, выслеживание d6, драка d10, запугивание d6, знание (английский язык) d10, лечение d8, стрельба d6, убеждение d10, храбрость d8.

Защита: 9; **стойкость:** 6; **шаг:** 6;
харизма: 0; **выдержка:** 5,
Изъяны: дурной характер, жажда крови, мстительность (крупный), упрямство.
Черты: блок+, боевая закалка, командный голос, контратака, круговой удар, мастер боевых искусств+, мистический дар (искусство Ци), новая сила, полезные связи (Триада Чанга), совершённое кунг-фу (Храм Шаолинь), уклонение+, упреждающий удар.
Силы: доспех d6, проворство d8, сокрушение d8, щит d8;
Пункты силы: 20.
Снаряжение: свадебное платье, букет.

ДЖОРИ ХЕЛГРАММ

Джори — грузный датчанин впечатляющего роста, а коротко остриженные светлые волосы делают его похожим на бывшего солдата. Он сильно хромает и при ходьбе тяжело опирается на трость, что придаёт ему особенно угрожающий вид. Всё его рябое лицо покрыто мелкими шрамами, а из левого уха кто-то вырвал изрядный кусок.

Когда-то давно Хелграмм был знаменитым охотником на чудовищ. Увы, в катакомбах под Стамбулом он столкнулся с потусторонней напастью, оказавшейся ему не по зубам. После этого Хелграмм сильно сдал и сейчас совсем не похож на себя прежнего.



Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d8.
Навыки: внимание d6, выживание d6, выслеживание d8, драка d10, запугивание d8, знание (оккультизм) d10, стрельба d10, уличное чутьё d6, храбрость d6.
Защита: 7; **стойкость:** 6; **шаг:** 4; **харизма:** 0; **выдержка:** 2.
Изъяны: клятва (уничтожать или изолировать сверхъестественное), самоуверенность, хромота.
Черты: истинное мужество, крепкий орешек.
Снаряжение: пара «Миротворцев» двойного действия, нож Боуи, трость.

ЛЕОНАРД КЕЙВ

Возрождённый Леонард Кейв куда крепче, чем был при жизни, однако это стоило ему души, личности и большей части воспоминаний. Маниту, крепко перехвативший вожжи, терроризирует горожан, для которых Кейв был когда-то героем, а последние крупицы того, что осталось от бывшего маршала, уверены, что он всего лишь до сих пор защищается от собственных убийц.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d6, характер d6, сила d12+2, выносливость d12.
Навыки: драка d10, маскировка d12 (+2 внутри труб).
Защита: 8; **стойкость:** 10; **шаг:** 6.
Особенности:

- **Бесстрашный:** «обновлённый» Кейв не способен испытывать страх, а значит его нельзя напугать.
- **Железные руки:** сила+d6. Кейв наносит в раунд по одному удару каждой рукой, не получая при этом штрафов.
- **Крепкий:** повторное введение в шок не наносит ранений.
- **Нежить:** стойкость +2, +2 к попыткам выйти из шока, нет дополнительного урона от прицельных атак (кроме прицельных атак в источник энергии, см. далее).
- **Ужас (–1):** Кейв — чудовище, и каждый, кто увидит его, должен совершить проверку храбрости (–1).
- **Слабость (источник энергии):** Без заправленного призрачной рудой источника энергии Кейв деактивируется. Чтобы попасть в источник энергии, требуется проверка атаки со штрафом –6. Если в результате Кейв получит ранение, он немедленно отключится. Любой, кто обладает мистическим даром (безумная наука), может пройти проверку смекалки, чтобы определить назначение ёмкости и отсоединить её. Удачи тому, кто будет в это время удерживать Кейва!

СЮЗИ "ЖАВОРОНОК" ФЕСЛЕР

Как и положено служителю тёмных сил, большую часть времени Сюзи Феслер проводит за ужасными ритуалами, целью которых является привлечение маниту. Она трудится не покладая рук и уже собрала в Вагонсэнде и его окрестностях множество злых духов, вслед за которыми не замедлили явиться и самые разные чудовища. А благодаря поддержке Торнтона и Эзры, дела её идут просто отлично.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d10, характер d12+2, сила d8, выносливость d10.
Навыки: верховая езда d12, внимание d12, выживание d12, выслеживание d12, драка d12, запугивание d12, знания (оккультизм) d12, колдовство d12+2, лечение d10, маскировка d12, метание d12, плавание d10, провокация d10, убеждение d12, храбрость d12.
Защита: 8; **стойкость:** 7; **шаг:** 6; **харизма:** +2; **выдержка:** 8.

Изъяны: дурной характер, жажда крови, клятва (крупный, служение тёмным силам), мстительность (крупный), самоуверенность, упрямство.
Черты: боевой пыл, верные спутники (циркачи), воодушевление, железная воля, здоров как бык!, командный голос, крепкий орешек+, мистический дар (чёрная магия), несгибаемый+, привлекательность+, стальные нервы+, стремительный, уклонение+, харизматичный, эксперт (колдовство).
Силы: доспех, подземный ход, стрела, ужас.
Пункты силы: 25.
Особенности:

- **Обратная сторона удачи:** Сюзи научилась использовать тёмные силы, чтобы сделать свои представления более успешными. Она способна выйти невредимой даже из самой опасной ситуации. Потратив фишку, она может заставить атакующего перебросить проверку атаки и выбрать худший результат. С одним и тем же человеком она способна проворачивать этот фокус не чаще раза в день.
- **Слабость (оружие сиу):** из-за того, что Сюзи предала и погубила своё племя, она особенно уязвима к оружию индейцев. Оружие, изготовленное или принадлежавшее когда-то сиу, наносит Сюзи +4 урона.

ТОРНТОН ФЕСЛЕР

Торнтон Феслер — мастер обманывать и сбивать с толку. На пару с женой он всё сильнее отдаётся служению Жнецам, что даёт ему определённые способности, которые большинство людей полагают просто сценическими талантами. Знали бы они…

Характеристики: ловкость d10, смекалка d10, характер d8, сила d8, выносливость d12.
Навыки: верховая езда d6, внимание d12, выживание d12, драка d10, запугивание d12, знание (оккультизм) d8, маскировка d8, метание d12, плавание d8, провокация d12, убеждение d12, храбрость d10.
Защита: 7; **стойкость:** 8; **шаг:** 6; **харизма:** 0; **выдержка:** 5.
Изъяны: жажда крови, клятва (крупный, служение тёмным силам), самоуверенность.
Черты: атака с двух рук, боевой пыл, железная воля, защита от сверхъестественного, здоров как бык!, именное оружие («клинки глотателя»), крепкий орешек+, круговой удар+, несгибаемый+, стальные нервы, стремительный, уклонение+, упреждающий удар+.
Снаряжение: парные «клинки глотателя» (сабли, урон: сила+d6), кнут.
Особенности:

- **Отрыжка:** Торнтон может по собственному желанию вернуть назад всё, что проглотил (см. далее), извергнув предмет или вещество в пределы конусного шаблона. Эта особенность позволяет ему применять несколько отвратительных атак.
- **Огненная плеть:** после использования отрыжки для извержения горючего масла, Торнтон наносит круговой удар+ (+2). Те, чьё значение защиты превышает результат проверки драки Торнтона, успевают отскочить; все остальные получают 1d10 урона и проходят проверку возгорания.
- **Фокус с клещом:** Торнтон проглотил двух степных клещей, которые сильно удивились, обнаружив, что не могут прогрызть

себе путь на волю. Он может выплюнуть их на противника, который, несомненно, станет желанной добычей для опасных тварей. Используй характеристики степного клеща из «Книги Маршала».

- **Проглатывание:** Торнтон способен сохранить про запас всё, что сможет затолкать себе в рот. Например, сабельный клинок он проглотит без проблем, а вот с эфесом возникнут сложности, так что прятать оружие такого размера или крупнее ему не удаётся. Зато это отлично срабатывает с запасами горючего масла и прочего подобного, без ограничений.

ЭЗРА "ОРЛИНЫЙ ГЛАЗ" ФЕСЛЕР

Эзра не был испорчен пагубой взаимоотношений его сводной сестры с Жнецами, но только потому, что и до этого был не слишком хорошим человеком. Лишь вопрос времени, как скоро он окончательно примкнёт к Сюзи. Чтобы достигнуть мастерства стрелка, он долго трудился и неустанно тренировался.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d10, сила d6, выносливость d8.
Навыки: азартные игры d8, верховая езда d10, внимание d8, выживание d8, выслеживание d8драка d8, запугивание d12, знание (закон) d6, маскировка d10, стрельба d12, убеждение d10, храбрость d10.
Защита: 6; **стойкость:** 6; **шаг:** 6; **харизма:** 0; **выдержка:** 5.
Изъяны: дурной характер, заносчивость, мстительность (крупный), самоуверенность.
Черты: быстрая реакция, везение, дуэлянт, железная воля, именное оружие+ (пара флотских кольтов), командный голос, крепкий орешек, скоростная перезарядка, стрельба от бедра+, уклонение+, хладнокровие+.
Снаряжение: пара модифицированных флотских кольтов (дальность: 12/24/48; урон: 2d6+1, сс 1, боеприпасы: 6, ББ 1), нож Боуи.

ЭММЕТ "ЧЁРНОЕ СЕРДЦЕ" ХАРТЛИ

Хартли не так давно обретается в окрестностях Хребта Дьявола, и даже на исходе четвёртого десятка он всё ещё злобный и опасный тип. Пагубные эманации огромных залежей призрачной руды слегка ослабили его, но с пистолетом он всё так же грозен. Свой авторитет в банде он поддерживает суровым взглядом и частенько пулей.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d10, характер d10, сила d8, выносливость d10
Навыки: верховая езда d8, внимание d10, драка d8, знание (тактика) d12, знание (Хребет Дьявола) d6, стрельба d10, убеждение d6, храбрость d10.
Защита: 6; **стойкость:** 7; **шаг:** 6; **харизма:** 0; **выдержка:** 5.
Изъяны: в розыске (крупный), враг (мелкий, Хьюберт Лавинь), дурной характер, жадность, жажда крови, перестраховщик.
Черты: боевая закалка, боевой пыл, быстрая перезарядка, быстрая реакция, крепкий орешек, меткий стрелок, репутация (скверная), стрельба от бедра, твёрдая рука, уклонение.
Снаряжение: Кольт «Фронтир», нож.

ГЛОССАРИЙ

Альдо Дерринджер 19, 20, 71 – 74, 76, 79, 80 – 82, 137
Анна Квиани 43, 45
Арнбьёрг Кнутсен 61, 62, 68, 69, 70
Бакли-пират ..... 12 – 14, 49 – 53, 57, 58, 138
Бедивер Уэбб 84, 85
Берта Дракер 105
Бран Демаре 22, 84, 87, 92, 95
Вэй Лэй ..... 92, 97 – 98, 138
Грегори Хобстон 62, 63, 65
Джейн Кэрол 7, 32, 35, 36
Джолин Амслер 17, 63, 68, 135
Джон Фэллер 7, 32, 34, 36
Джонас Фелбейн 73, 74, 80
Джонни Гомез 42, 43
Джордж Маккинли 105
Джори Хелграмм ..... 63 – 66, 139
Дэвид и Декстер Балтиморы 106, 108, 111
Канги Юхамани, Вороний Ходок 43
Карлос Перес Алонсо 75
Крокетт М. Тэтчер 106, 107, 110
Леонард Кейв 76, 79, 140
Ливэй Цзинь 45
Лумис «Дикий Глаз» Хатти 53, 54, 56
Маниту 108, 119, 133
Манитушка 81, 134
Милисента «Дробилка Милли» Шорк 86, 89,
Миссионер Полсон 75, 81
Монро Вагонер 49, 48, 53
Морган Девон 105, 109
Мэр Хеннэси 7, 32, 37, 39
Оливия «Лив» Тёрнер 73, 75
Оуэн Халпин 35, 37
Саймон Колин 10, 43, 45
Сурнуа Ренард 84, 87
Сюзи «Жаворонок» Феслер 104, 140
Торнтон Феслер 103, 104, 141
Флойд Брок 49, 52
Хитклиф Критенден 49, 52
Хьюберт Лавинь 35
Человек-молния 77, 132
Честертон Уорд 51
Штефан Амслер 64, 65, 66, 136
Эва Вестберг 62
Эдмунд Крайер 74, 82
Эзра «Орлиный глаз» Феслер 104, 142
Эммет «Чёрное Сердце» Хартли 6, 30, 33, 35, 39, 142
Эрлинг «Хорёк» Годмундссон 62, 69
Юань Цай 10, 40, 46